1895 Ft 2009. 06.

VADONATÚJ: ITT A DIRECTX 11!

BUKÁS VAGY SIKER? FELFEDJÜK, HOGY MI LESZ AZ ÁRA A SOK ÚJDONSÁGNAK

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

TELJES JÁTÉK

A ZSENIÁLIS RPG MOST A PC GURU DVD-JÉN:

BALDURS GATE 2 + THRONE OF BHAAL

MAGYARÍTÁS+ MINDEN RÉSZLETRE KITERJEDŐ VÉGIGJÁTSZÁS

EZT KAPOD A FOLYTATÁSBAN: MINDEN ÚJDONSÁG RÉSZLETESEN BEMUTATVA

FOLYTATÓDIK A RÉMÁLOM

BIOSHOCK 2

AMIT CSAK TUDNI LEHET A KÉSZÜLŐ JÁTÉKRÓL

A SRÁCOK, AKIK NEM TÉVEDNEK

A ROCKSTAR DIADALMENETE

EZ AZ ÚT VEZETETT A GTA-SZÉRIA ELKÉPESZTŐ SIKERÉHEZ

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató helyettes: Gál Tamás
Marketing: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István
A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
MATESZ print-audit
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

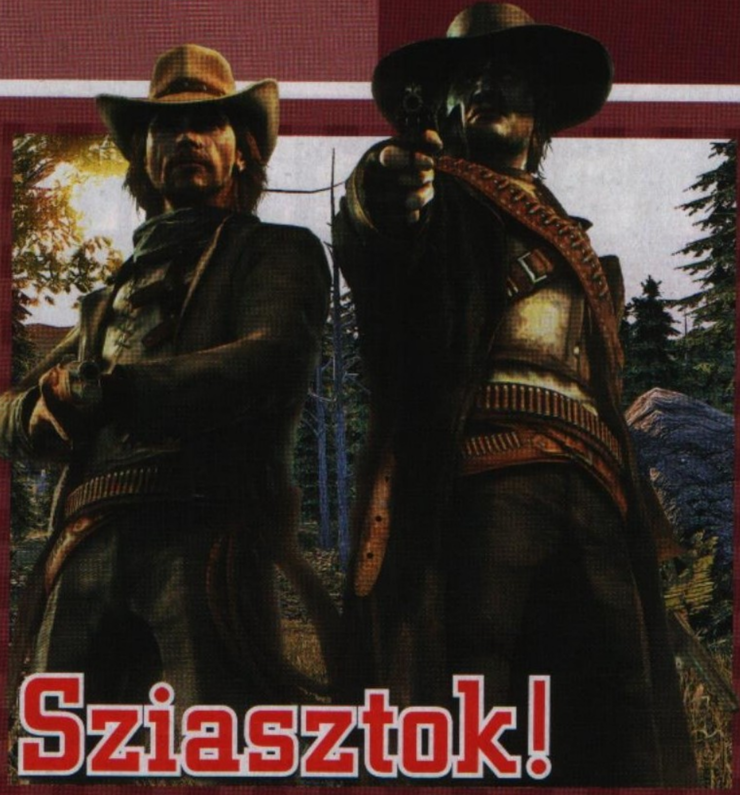
Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!



Sziasztok!

Kezdjük egy legendával: a Guru DVD-jén most megtalálod a Baldur's Gate 2-t és a kiegészítő lemezét, a Throne of Baalt! Minden szerepjátékok atyja nem csak azoknak kötelező, akik annak idején a játék rajongói voltak, hanem azoknak is, akik a BG után ragadták meg először az egeret. Még soha ilyen teljes csomag nem látott napvilágot a világ legjobb RPG-jéről! A könyvnyi történet megértésében a lemezen található magyarítás, a teljes végigjátszás és a rengeteg extra információ segít. Amit pedig már most megígérhetünk: a következő számunkban alaposan felpörgetjük a tempót és jönnek az akciójátékok!

Az Assassin's Creed szenzációsan nézett ki, de ne szépítsük: unalmas volt! Hamarosan a nyakunkon a folytatás, aminek kapcsán óriási a tét: kapunk végre egy zseniális játékot? Társul végre izgalmas játékmenet a világverő grafikához? A Guruban elsőként olvashatjátok el, hogy hol játszódik a folytatás és hogy milyen meglepő ötletekkel dobják fel a fejlesztők a második részt.

Az AC2 mellett egy újabb készülődő nagyágyúról is lerántjuk a leplet: kiderül, hogy mit várhatsz a Bioshock2-től! Új csapat, kevesebb világmegváltó ötlet, nem is kétséges, hogy a Guru rizikósnak ítéli ezt a kombinációt! Nem is bírtuk tovább és minden létező információt összegyűjtöttünk a készülő játékról.

Emlékeztek még a DirectX 9 és 10 körüli botrányokra? A 9-esben kevés volt az újdonság, de olajozottan ment a váltás, a 10-essel a Microsoft a csillagokat is le akarta hozni nekünk, de kis híján óriási bukás lett a vége. Sorra vesszük, hogy ezúttal miért reménykedhetünk egy sikeres DirectX verzióban.«

A GURU LEGYEN VELETEK!

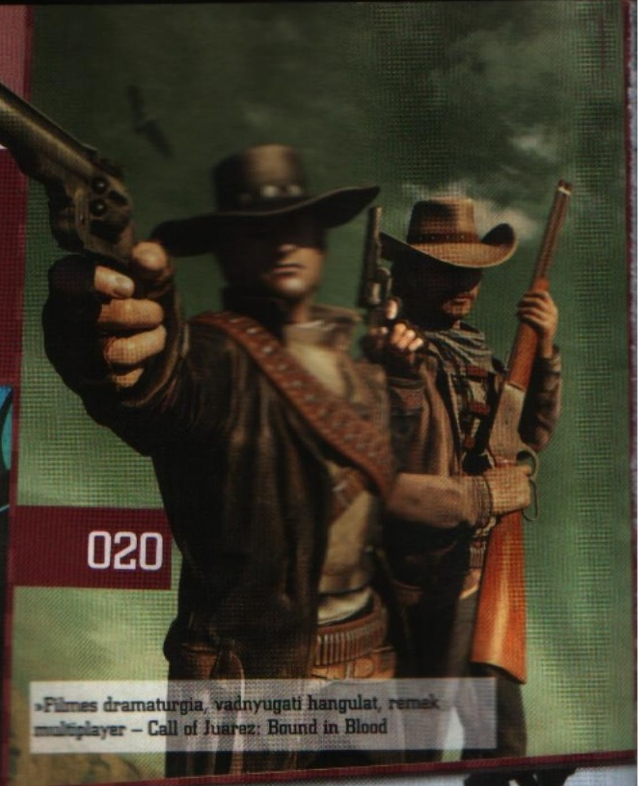
FIGYELEM!

A **PC Guru**, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem **12**-szer, hanem **13**-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust!

Találkozunk minden negyedik csütörtökön!

A PC guru következő száma 2009. MÁJUS 7-én jelenik meg!

Tartalom
2009/06


020
»Filmes dramaturgia, vadnyugati hangulat, remek multiplayer – Call of Juarez: Bound in Blood

030
»Már azt hittük, vége, de nem. A rémálom folytatódik Rapture-ben – BioShock 2

068
»Pörgős stratégia a DotA nyomdokain – Demigod

»Bemutató

010 Hírek
018 Split/Second
020 Call of Juarez: Bound in Blood
024 R.U.S.E.
028 Készülj a nyárra!
030 BioShock 2
034 Van új a nap alatt?
038 Gal6
040 Assassin's Creed 2
046 Jumpgate Evolution
048 Risen

»Teszt

052 CoR: Assault on Dark Athena
056 Stormrise
058 CoH: Tales of Valor
060 Wallace and Gromit ep. 1
061 Leisure Suit Larry: BOB
062 Wanted: Weapons of Fate
064 Elven Legacy
066 Zeno Clash
068 Demigod
072 Gobliiins 4
074 Braid
076 Monsters vs. Aliens
078 NWN: Mysteries of Westgate
080 A srácok, akik nem tévednek

»Konzol

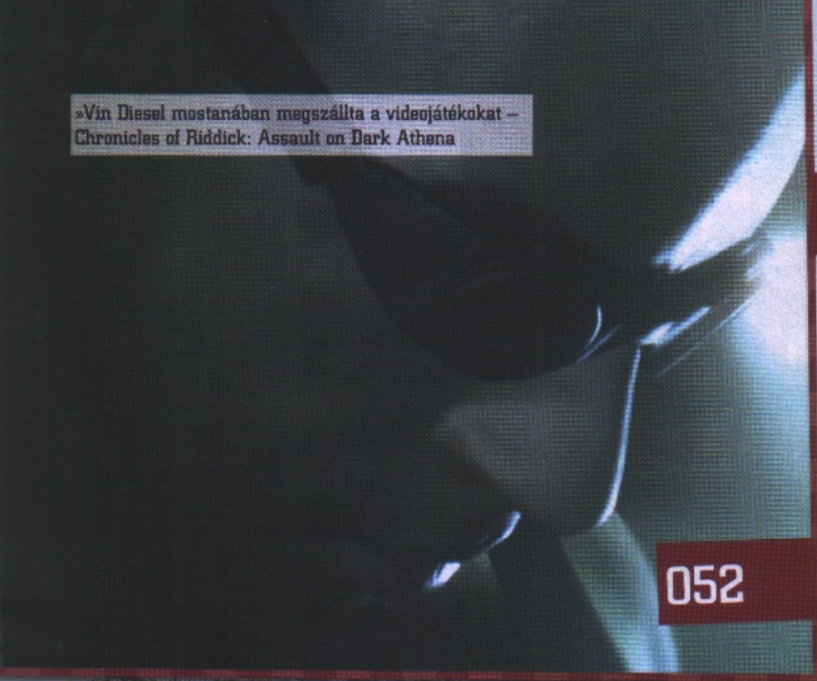
091 Resistance: Retribution
092 Loco Roco 2
093 Echochrome

»Hardver

099 Guru álomPC
100 Ati Radeon 4890
102 Melyik CPU-hoz melyik VGA?
104 Gaming notebookok
106 JátékPC a konzolok ellen
108 DirectX 11
109 USB 3.0
112 Homok a Gépezetben

»Rovatok

084 Top 5 Classic
085 Nosztalguru
086 Gondolatébresztő
116 Mobiljáték
118 Levrov
122 Külvilág



»Vin Diesel mostanában megszállta a videojátékokat – Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

052

080

»Bármibe kezdenek, sikeres lesz. Rockstar – A srácok, akik nem tévednek

024

»A II. világháború, ezúttal megint egy kicsit másképp – R.U.S.E.

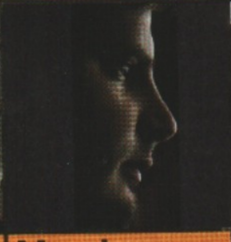
Megint kezdenek felgyűlni a jó játékok, így aktuális a kérdés: mi volt legnagyobb őrültség, amit elkövettél csak azért, hogy játszhass?

Shoebaron

A GL Quake megjelenésekor hetekre beköltöztünk az Atlantis computerbe és hajnal 4-ig trancsíroztuk egymást. Utána bezúztunk két gyrost (még épp csak a szárnyukat bontogatták a török gyorsbüfék) aludtunk pár órát, és 9-re bent voltam dolgozni. Felszedtem 10 kilót és otthagyott a csajom… de micsoda szép idők voltak!

Bate

Tudom, nem nagy szám, de a főiskola harmadik évében egész heteket hagytam ki a fősulin, hogy játszhassak az NFS: Undergroundal. Sőt, hajnalban kimentem a Tescoba Logitech kormányt venni, hogy igazán profi legyek…



Miguel

A középiskolában, a Fallout miatt több napot ellógtam a suliból úgy, hogy reggel elindultam otthonról, de a közelben megbújva megvártam, míg a család minden tagja elhagyja a helyszínt, és szépen visszalopództam. Az iskolában nem buktam volna le, ha a srác, akinek fedeznie kellett volna, nem tesz ugyanígy…

Chris

Bár így visszatekintve nem vagyok büszke World of Warcraft mellett eltöltött időmre, de emlékszem, hogy egyszer még az ajtót is be kellett törnöm, hogy bejuthassak a szobámba, miután a munkahelyen felejtettem a kulcsot, s már nem volt idő visszamenni érte, mert kezdődött az esti raid.

Joc

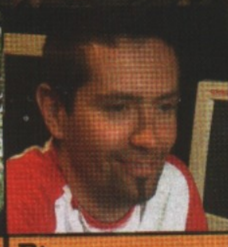
Egerben, a Petőfi kollégiumban – ahol középiskolás éveim alatt laktam – szigor uralkodott. Az albérlet drága volt, a fő fenyítési eszköz a kicsapással való riogatás volt a tanárok részéről. Mi, mit sem törődve a veszéllyel, elcsentük a gépterem kulcsát és lemásoltattuk, hogy éjszaka belóghassunk játszani.

Nightbagoly

Két esemény: az első, amikor elkéstem az egyik felvételimről, mert előtte egy egész éjszakán át Resident Evileztünk a haverokkal; a második pedig az, amikor a saját születésnapi bulimat mondtam le a WarCraft 3 megjelenése okán - fel sem álltam a gép mellől vagy 10-12 órán keresztül.

Kredenc

A legnagyobb őrültség? Az egész életemet a játékokra építettem. Jelen pillanatban ez jelenti a munkát, a kikapcsolódást és a úgy általában mindent. Persze folyton megkapom (mint itt az oldalon mindenki más), hogy ellébecolom a komoly dolgokat, de ez engem már nem zavar…



Ricco

Hogy mást ne mondjak: folyamatosan mindenféle munkákat vállalok el csak azért, hogy a megszerzett pénzből a játékszenvedélyemnek éljek. Mi a legnagyobb őrültség, ha nem az, hogy azért dolgozom, hogy játszhassak?

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

fejlesztő: BioWare
»kiadó: Interplay
»web: www.bioware.com/games/shadows_amn/

Viszlát, szabadidő!

Nagyon ritkán történik meg, hogy zavarban vagyok egy cikk írásakor – ez azonban egy ilyen pillanat. A Guru e havi teljes játéka ugyan is az a műfajmegújító klasszikus, amelyről anélkül írhatom le, hogy szinte tökéletes, hogy túloznék. Elhoztuk nektek a Baldur's Gate második részét!

írta» NIGHTBAGOLY

»Piros felhők és szürke árnyak – lassan ideje lenne menekülni

»Ahogy Arkhimédész mondá: Noli turbare circulos meos!

Valamikor a 90'-es évek közepén történt, hogy az odáig futószalagról érkező szerepjátékok csapját egyszerűen elzárták – úgy tűnt, a műfaj, amely olyan klasszikusokat termelt ki, mint az Eye of the Beholder-trilógia, a Might & Magic-széria, vagy éppenséggel az Ultima mondakör, kipusztul. Amikor már minden remény elhalványulni látszott, egy, akkor még szinte névtelen fejlesztőbrigád, a BioWare úgy döntött, megpróbálkozik a műfaj feltámasztásával. Nem spóroltak semmin – az akkor még ereje tejében levő Interplay kiadó szárnyai alatt megvásárolták a világ legsikeresebb asztali szerepjátékának számító AD&D rendszert, majd zseniális festőművészeket toboroztak, végül pedig hosszas fejlesztés után 1998-ban piacra dobták a Baldur's Gate első felvonását, amely nem csalás, nem ámítás, egy csapásra életet lehelt az RPG-k halottnak hitt piacába. Ezek után nem lehetett kérdéses a folytatás, amely most a Guru teljes játéka, és amely, bár szinte lehetetlennek tűnt, de minden tekintetben felülmúlta az elődjét. Mielőtt belecsapnánk – sajnos csak felszínesen, hiszen az egész Gurut meg lehetne tölteni az információkkal – a lecsóba, rögtön kitérnék a technikai részre, hiszen bár egy lassan tíz esztendős játékról beszélünk, a Baldur's Gate második része a mai napig az egyik legszebb videojáték, amely napvilágot látott. Megjelenésekor már a 3D-s megjelenítés kezdett divatba jönni – ezáltal volt rá kapacitás, hogy gyönyörű, felbontáskorlátozástól mentes festményekkel töltsék fel a helyszíneket. A baljóslatú útvesztők, a gyönyörű erdőségek és a lélegzetelállító városok olyan mesterien néznek ki, hogy abba nem hogy most, de még évtizedek múlva sem lehet belekötni. A területek között mozgó figurák tökéletesen elegendők a karakterek ábrázolására, a hozzájuk választható arcképek pedig olyannyira eltalálták, hogy azt (akárcsak a program jó pár egyéb részét) a mai napig nem sikerült senkinek sem überelnie. A tökéletes külcsínhez pedig olyan nagyszabású, heroikus zene társul, amelynek szintén nincs párja – hiába keres, az ember nem talál hibát a dologban, pedig mindehhez alig 200 MHz-re, és mára már nevetséges mennyiségű RAM-ra van szükség.

»Azt gondolod, kiszúrjuk a szemed egy darab játékkal? Hát nem! A korongon megtalálhatod a BG2 kiegészítőjét, a szintén remek Throne of Bhaal-t is!«

»UTÓDLÁS«

Számtalan programot kiáltottak már ki a Baldur's Gate sorozat lelki utódjának (jogi balhék miatt a valódi harmadik rész egyelőre nehezen elképzelhető), azonban most maga az eredeti fejlesztőbrigád, vagyis a BioWare állítja, hogy egy ahhoz hasonló epikus programon dolgozik – ez lesz a már a Guruban is számtalanszor szereplő Dragon Age. Csavaros történetről, csapat alapú, bármikor megállítható harcról és soha nem látott módon kiegyensúlyozott rendszerről pletykálnak, amelynek ha csak a fele is igaz, talán tényleg megtörténhet a trónfosztás. Bár egyre több a baljós jel – hiszen ismételten egy világot kell majd megváltanunk, és az eddigi információk alapján egy fantasy köntösbe bújtatott Mass Effect is kisülhet a dologból – mi, a hívők, azért még mindig reménykedünk, hátha most sikerül...

AZ ELSŐ RÉSZ

kissé bonyolult kezelőfelületét pedig sikerült tovább csiszolni – technikailag tehát az egész termék a tökéletesség határát súrolja. A Baldur's Gate 2 lelkét továbbra is az AD&D rendszer alkotja – a BioWare csak a Neverwinter Nightsszal tért át a „modernebb" D&D-re, vagyis a harmadik kiadásra –, amely tulajdonképpen egy húsz oldalú dobókockán alapul, de a szisztéma részletes kitárgyalásától eltekintenék, summázva is meg lehetne vele tölteni a Gurut, ráadásul a játék nagyon intelligensen dolgozik a háttérben, és a szabálykönyvek ismerete nélkül is hamar kiismerhetővé válik. Mint minden, a műfajba tartozó klasszikus esetében, itt is a karaktergenerálással indítunk, és bátran állíthatom, hogy lehetőségeink száma szinte korlátlan: az összes klasszikus fantasy faj megtalálható a kínálatban (szakállas mogorva törpék, kecses és szófukar tündék, fürge és apró termetű félszerzetek), és kasztokból sincs hiány (vágyjunk akár árnyékban settenkedő tolvajra, önmagát minden helyzetből kibeszélő bárdra, vagy éppenséggel elképesztő árkán hatalmaknak parancsoló varázslóra). Amint sikerült megalkotni önmagunkat és belevágnunk a kalandokba, készüljünk fel: akár száz óránk is rámehet, mire a végére járunk az összes rejtélynek. A történet csavaros mivoltára nem lehet panasz – az R.A. Salvatore által megálmodott Forgotten Realms-világ gigantikus városaival, fullasztó hegyvidékeivel, meseszerű erdőivel tökéletes teret ad a szerepjátéknak, amelyre igen nagy hangsúlyt fektettek a fejlesztők – karakterünk jelleme, sőt, döntései komoly befolyással bírnak majd a történetre.

MINIMUM KONFIGURÁCIÓ

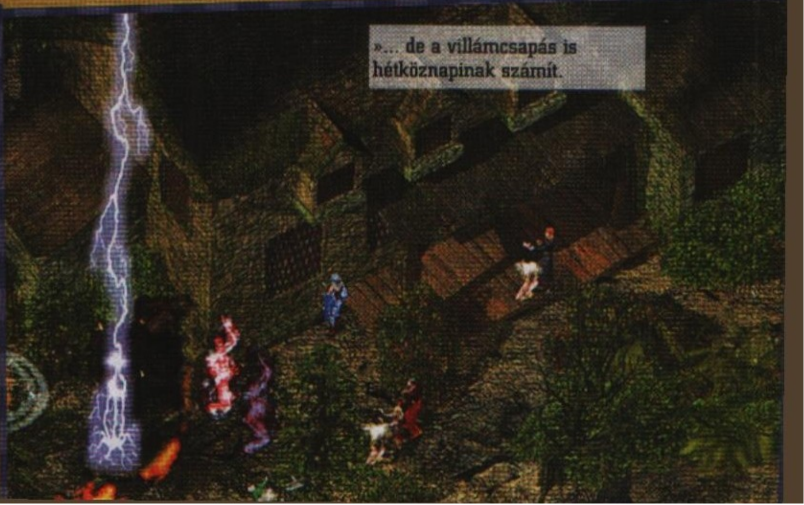
EZ A JÁTÉK GARANTÁLTAN MINDENKI GÉPÉN ELMEGY

Ritka az ilyen baráti gépigénnyel megáldott játék, persze ez a program életkorát tekintve korántsem meglepő. A futtatáshoz 200 MHz-s processzor; 32 MB RAM; 800 MB szabad hely a háttértáron és SVGA-kompatibilis videokártya szükséges.

MIUTÁN EZ NEM EGY

szimpla kalandjáték, bizony fel kell készülnünk arra, hogy harcolnunk kell – a játék pedig, akárcsak szinte minden elemében, ebben is műfajteremtő volt: akár négy, saját motivációval, történettel, és egyéniséggel rendelkező társat vehetünk magunk mellé, akikkel az oldalunkon már sokkal nagyobb eséllyel próbálhatjuk meg legyőzni az életünkre törő ellenségeket. Miközben végigkalandozzuk Forgotten Realms legizgalmasabb területeit, számtalan csatát kell majd megvívnunk – félelmetes csapdákkal ellátott útvesztők, agyafúrt rejtvények és kiismerhetetlen motivációkkal rendelkező nem játékos karakterek között vezet majd utunk. A programban – ellentétben a mai szoftverek zömével – a csatát inkább az elménkkel, semmint a reflexeinkkel kell megvívnunk – bár valós időben kalandozunk, bármikor, ha ellenfél bukkan fel a képernyőn, a szóköz billentyű megnyomásával leállíthatjuk az időt, ilyenkor pedig társainknak egymás után adhatunk ki utasításokat, hogy aztán amint végrehajtják azokat, újra időt kérjünk, és megpróbáljuk kielemezni a helyzetet. Bár a Baldur's Gate első részének megjelenése előtt sokan szkeptikusan fogadták a hírt, hogy nem tradicionális, körökre osztott rendszer képezi a szoftver lelkét, le kell szögezni, hogy a kompromisszumos megoldás annyira működik, hogy a mai napig etalonként használják fel a műfaj majmolói – bocsánat, követői. Az egyszerűbb összecsapásokat gyorsan lezavarhatjuk, míg a komolyabb kihívásoknál végtelen időnk van gondolkodni. Hihetetlen, de igaz: a Baldur's Gate folytatása egy olyan mestermunka, amelyen nem fogott az idő, és amely még ma, a reflexjátékok, és a túlegyszerűsített konzolos szerepjátékok világában is igazi értéket képvisel. Mesteri története, elképesztő grafikája, remekül adaptált szabályrendszere bárkit elvarázsol, aki hajlandó elvarázsolódni – a közel száz órás játékidő pedig mindenki számára lehetőséget ad arra, hogy hosszú-hosszú hetekre egy izgalmas, és meg nem unható szórakozással találja magát szemben. Bár tény, hogy a BioWare azóta is csupa mestermunkát tett le az asztalra, eme játék színvonalát még csak megközelíteni sem tudták – így örül a szívünk, hogy egy olyan programot nyújthatunk át nektek, amely tényleg minden elemében értéket képvisel.«

»Így tavasszal sűrű jégesők hullanak a környéken...



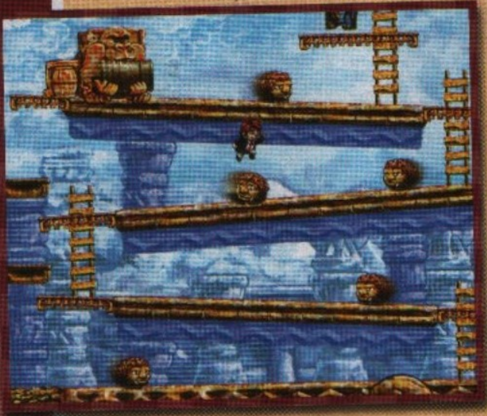
»... de a villámcsapás is hétköznapinak számít.

DVD-TARTALOM

Hatalmas méretű teljes játékunk mellé igen nehéz feladat bármi mást felpakolni, de igyekeztünk ez alkalommal is hasznosan megtölteni a fennmaradt helyet. Elsősorban a Baldur's Gate 2-höz tartozó végigjátszásunkat tudnánk figyelmetekbe ajánlani, amihez jó néhány extrát pakoltunk fel. Ezen kívül rengeteg apró shareware- és freeware-játék is került lemezünkre, nem beszélve a hónap legérdekesebbjének tartott játékmagyarításairól, amik közt ezúttal a Call of Duty 4-hez kínálunk fordítást. Jól megszokott PCG Live rovatunk is tovább dübörög, ahol most is filmelőzetesekkel és játéktesztekkel várunk titeket.

írta: CHRIS

» JÁTÉKDEMÓK



BRAID

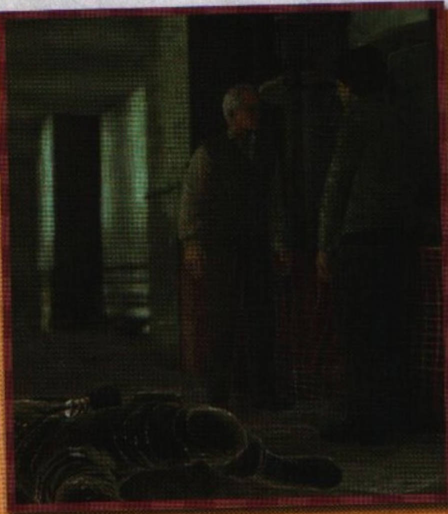
Közel fél évvel a konzolos megjelenés után megérkezett a Braid című játék PC-s változata, amely az eredeti, 2D-s platformjátékok palettáját színesíti. A játékmenet hagyományos elemekből építkezik, de különlegessége, hogy főhősünk képes az idő manipulálására, tehát elhalálozásunk esetén újrajátszhatjuk jeleneteket, vagy lelassíthatjuk közvetlen környezetünkben az időt. A Braid egy kedves, egyszerű játék, amivel rengeteg kellemes percet tölthetünk el, barátságos méretű demójának hála pedig most mindenki megbizonyosodhat erről. «

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 1.4GHz / 768MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 6800+ / Ati Radeon 9800+)
Web: http://braid-game.com/

FLOCK!

Roppant aranyos játékot ismerhettek meg a Flock! telepítése után, amiből most futott be a kipróbálható változat. A játékban egy repülő csészealj irányítása a dolgunk, amivel különféle háziállatokat (többnyire birkákat) kell az anyahajónkra felterelni. Ügyességi játékról lévén szó, természetesen a dolgot rengeteg apróság nehezíti (kerítések, vizesárkok), de az aranyos grafika és a kedves játékmenet minden frusztrációnkat elfeledteti majd. «

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.0GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 5700+ / Ati Radeon 9700+)
Web: http://games.capcomdigital.com/flock/



WANTED: WEAPONS OF FATE

Elkészült a tavaly nyáron ugyanezzel a címmel vetített popcorn-mozi játékadaptációja is, amelyben a filmhez hasonlóan itt is az akcióé lesz a főszerep. A játékban Wesley, a különleges képességgel megáldott bérgyilkos bőrébe bújhatunk bele, aki egy szál pisztollyal könnyedén képes kiirtani több tucat rosszfiút. A demóban most megismerhetitek a remekül működő fedezékharcot, megcsodálhatjátok a kifejezetten jól sikerült grafikát, és újra beleélhetitek magatokat a filmbe, de sajnos Angelina Jolie-t és Morgan Freemant ezúttal nélkülöznötök kell. «

Minimális rendszerkövetelmény: Core 2 Duo E6540 / 2GB RAM / 256MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis (Nvidia Geforce 8+)
Web: http://thewanted.warnerbros.com/

» Teljes játék extrák

E havi teljes játékunk igazi gyöngyszem, amely képes hónapokra magával ragadni az óvatlan játékost. Egyetlen hibája ebből fakadóan az, hogy iszonyú összetett történettel rendelkezik, ahol tonnaszám hevernek a különféle tárgyak, százszámra a szereplők és a kalandok. Ehhez kínálunk most nektek egy minden részletre kiterjedő végigjátszást, illetve pár tippet-trükköt a különféle fellelhető fegyverekhez, szörnyekhez és extra küldetésekhez.

Emellett figyelmetekbe ajánljuk a játékhoz készült magyarítást is, amely nagyrészt magyar nyelvűre fordítja a játékban található legtöbb szöveget, melyekből hihetetlen mennyiségű akad. «

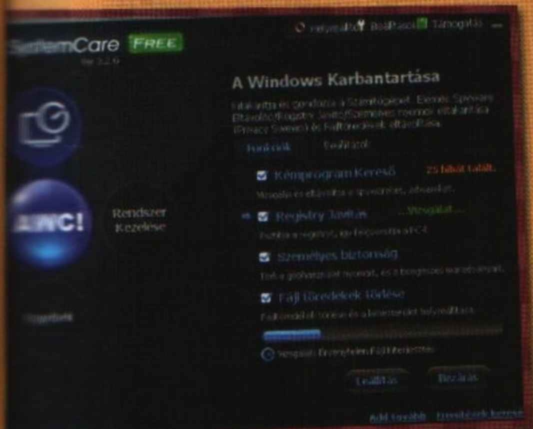
»FREEWARE-JÁTÉK

FLIGHT GEAR — INGYENES REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR

Egy felettébb innovatív repülőgép-szimulátor programot fejlesztenek lelkes programozók abban a reményben, hogy sikerül vele lepipálniuk a Microsoft Flight Simulator sorozatát. Nos, sajnos a grafika terén erős hátrányban van a csapat, ám a szimulációs részre egy szavunk nem lehet. Az igényesen összerakott és mellesleg ingyenes játékban rengeteg repülőgép és helyszín közül választhatunk, megadhatjuk hol és mikor akarunk felszállni, sőt, másokkal is repülhetünk együtt, amennyiben jól állítjuk be a játékot. Sajnos az irányítást nem az arcade játékosok világához szabták, így ha nincs 800 gombos billentyűzetünk, muszáj lesz alaposan áttanulmányozni a különféle gépek irányítási paramétereit. «

»FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

ADVANCED SYSTEM CARE - INGYENES RENDSZERKARBANTARTÓ



Ahhoz, hogy ne kelljen kéthavonta újratelepíteni operációs rendszerünket, vagy csak azért, hogy egyáltalán működőképes maradjon minden alkalmazásunk, érdemes folyamatosan karbantartani gépünket: pár hetente töredezettségmentesíteni merevlemezeinket, kitakarítani a registry-t, illetve mindenhonnan kipucolni az időközben felhalmozott szemetet. Ezeknek a feladatoknak az elvégzésére két hasznos programot ajánlunk figyelmetekbe, az Advanced SystemCare-t és a Glary Utilities-t. Mindkettő megtalálható Turkáló könyvtárunkban és mindkettő teljesen ingyenesen, mindenféle korlátozás nélkül használható. «

A program hivatalos weboldala: http://www.iobit.com/

»ESET SMART SECURITY

E HAVI KÓD: 2S95V7 — INGYENES VÍRUSVÉDELEM A DVD-N

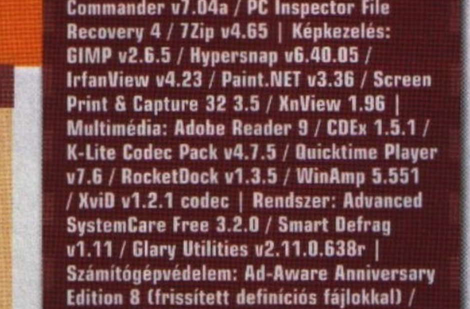
Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártevők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatát adjuk most DVD-mellékletünkön, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programjait találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot vagy a Comodo Firewall Pro.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

»PCG LIVE!

VIDEÓÉRTÉKELÉSEK, MOZIELŐZETESEK

Szerencsére a nyári uborkaszezonnak még híre-hamva sincs, így PCG Live könyvtárunk is dagad a sok-sok videótól, amivel ebben a hónapban teletömtük. Ez alkalommal nyolc játékról láthattok videoértékelést, köztük olyanokról, mint a Wanted, a Monsters vs Aliens, vagy a Men of War. Emellett jó szokásunkhoz híven izgalmas mozielőzetesekkel is várunk titeket, melyek közül két animációs film, az Ice Age 3 és az Up trailerét ajánljuk szíves figyelmetekbe. «



»TELJES TARTALOM«

»JÁTÉKDEMÓK:
Braid / Flock! / Wanted: Weapons of Fate

»SHAREWARE JÁTÉKOK:
Bird Pirates / Angela Youngs Dream Adventure / Chicken Rush Deluxe / Elven Mists 2 / Emerald City Confidential / Liong The Lost Amulets / City Cairo / Mystery Stories Island of Hope / Neptunia / The Enchanting Islands

»INGYENES JÁTÉKOK:
Flight Gear / Goldrake Spacer / Hit The Squirl

»JAVÍTÁSOK:
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena v1.01 / Fallout 3 v1.4.0.5 / GTA IV v1.0.3.0 / Quantum of Solace v1.1

»MOZIELŐZETESEK:
Drag me to Hell / Ice Age: Age of the Dinosaurs / Management / The Hangover / Up

»PCG LIVE-TESZTEK:
Civilization IV: Colonization / Cryostasis / Elven Legacy / Men of War / Monsters vs. Aliens / The Path / Wanted: Weapons of Fate

»HÁTTÉRKÉPEK:
Battlestations: Pacific (2db) / Call of Juarez: Bound in Blood / Champions Online / Infamous (2db) / Resident Evil 5 / R.U.S.E. / Tom Clancy's HAWX (2db) / Demigod (4db) / Warhammer 40.000: Dawn of War 2 (4db) / Stormrise (4db) / X-men Origins: Wolverine (4db)

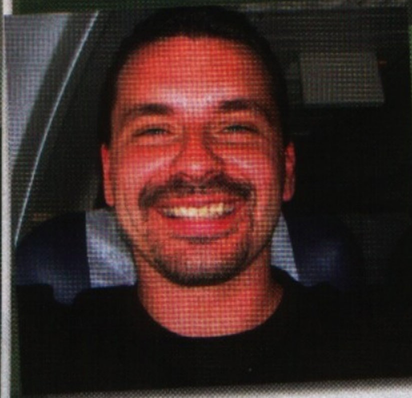
»TURKÁLÓ
CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.75 / BurnAware Free v2.3.3 / DeepBurner v1.9 / ImgBurn v2.4.2.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.4 és nVidia Forceware 182.50 WinXP videokártya-driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / PC Inspector File Recovery 4 / 7Zip v4.65 | Képkezelés: GIMP v2.6.5 / Hypersnap v6.40.05 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / Screen Print & Capture 32 3.5 / XnView 1.96 | Multimédia: Adobe Reader 9 / CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v4.7.5 / Quicktime Player v7.6 / RocketDock v1.3.5 / WinAmp 5.551 / XviD v1.2.1 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free 3.2.0 / Smart Defrag v1.11 / Glary Utilities v2.11.0.638r | Számítógépvédelem: Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / Avira AntiVir Personal v9.0.0.386 / Comodo Firewall Pro v3.8.65951.477 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

The Magi and the Sleeping Star

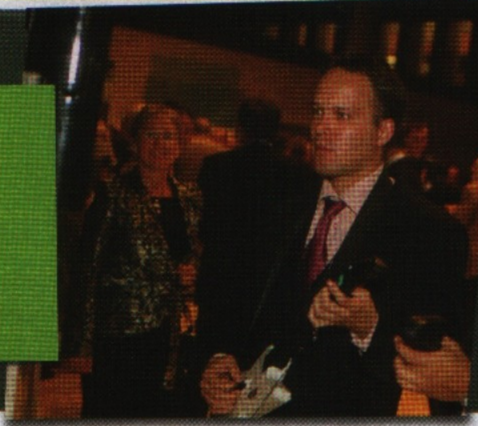
»fejlesztő: Game Equals Life »kiadó: Game Equals Life »megjelenés: n/a

» A játékok lassan kitörnek a rájuk húzott skatulyák béklyóiból, és megmutatják igazi erejüket «

Kevesen gondolnák, de tény: egy játék leendő célcsoportját még azelőtt eldöntik, hogy akár egy bitet is leprogramoztak volna a későbbi termékből. Az, hogy pontosan kiket is szeretne játékra csábítani a cucc, fontos, hiszen érdemes olyanokat szem előtt tartani, akiknek van elegendő pénzük és azt hajlamosak játékokra elszórni. A Game Equals Life néven futó fejlesztők kicsit más szempontok alapján választottak maguknak közönséget, a frissiben bejelentett játékuk ugyanis (elsősorban) a cukorbetegeknek szól. A harmadik személyű nézetben abszolvált események jobbára az akció-kaland vonalon mozognak majd, és a cél, hogy a megfelelő szinten tartsuk a vércukrot – amíg ez sikerül, a játékosnak különleges hatalmak állnak rendelkezésére. „Talán furcsa, de nem a betegség áll a játék középpontjában" mondja Adam Grantham, a GEL elnöke. „A játék egy varázslóról szól, akinek robotokat és más gonosz teremtményeket kell legyőznie, hogy megmentse a világot. Az szinte mellékes, hogy a főszereplő egyes típusú cukorbeteg, így a játékosnak a siker érdekében meg kell tanulnia helyesen kezelni a betegséget. A kutatások azt bizonyítják, hogy az ilyen játékoknak hatalmas erejük van, és mi minden eszköznek örülünk, amivel elmondhatjuk, hogy a cukorbetegeknek nem kell feltétlenül kivonulniuk a világból, hiszen a helyes életmód mellett hosszú évekig élhetnek szinte tünetmentesen – nekem például az elmúlt tizenöt év simán ment." Lapunkban korábban is többször foglalkoztunk a játékipar hasonló vetületeivel, de nem lehet elégszer elmondani azt, hogy az eredetileg szórakoztatásra, a szabadidő tevékeny agyonütésére kitalált játékos programok mára kiléptek eredeti keretükből, és önálló szórakoztatóipari, gazdasági és művészeti ággá váltak. A The Magi and the Sleeping Star jól példázza, hogy a grafikus máz mögé szinte bármit be lehet csempészni, amit az emberek amúgy csak nehezen fogadnak el, és innentől már csak találékonyság kérdése, hogy melyik másik kényes témát segítenek majd feldolgozni a játékok a jövőben. Rasszizmus, tolerancia, függőségek leküzdése? A játékok segíthetnek!«



Shoebaron »« Sasa



»Immár fél éve is annak, hogy Sasa egy szép őszi délutánon fogta a kalapját, és könnyes búcsút vett a PC Guru szerkesztőségétől. Az új „főszerk" Shoebaron lett, és bár sokan kérdezték, milyen is ő, nem válaszoltunk – mostanáig. Hat hónap sok idő, ami alatt meg lehet ismerni valakit, így úgy döntöttünk, egy rendhagyó összehasonlítás keretein belül mondunk el mindent hőn szeretett ex- és jelenlegi főnökünkről. A kiadott információk érzékeny voltára való tekintettel lehet, hogy a következő hírek szekciót már nem Miguel szerkeszti...

»Joker is játszható karakter lesz a Batman: Arkham Asylumban – öröm az ürömben, hogy csak PS3-on

»LEGO Rock Band

»fejlesztő: Telltale & Harmonix »kiadó: Warner Bros. »megjelenés: 2009

Már rögtön az elején tisztázzuk: a Guru szerkesztősége hatalmas LEGO és Rock Band-rajongó, de ennek ellenére sem tudjuk elképzelni, mekkora mennyiségű alkohol kell ahhoz, hogy valakiben e két dolog házasítása felvetődjön. Mindenesetre úgy tűnik, hogy a LEGO Rock Band alkotói whiskey-n nőttek fel, mert simán bejelentették a műanyag kockák világának és a már minden lehetséges sikert elérő zenés játék párosításának hivatalossá válását. A sajtóközleményből az derül ki, hogy az „Építs hírnevet és univerzumot!" jelmondat a lényeg, de arról nem esik szó, miről is lesz szó pontosan. A képek alapján az már tuti, hogy a játék a műanyag kockák vidám külsőségeit kapja majd meg, de a továbbiak már csak tippek – az eddigi LEGO-játékok alapján szanaszét törhető hangszerek, ezernyi kioldható karakter és bájos humor jellemzik majd a legújabb Rock Bandet. A fejlesztők fontosnak tartották a szokásos varázsigéket is elhinteni, így az is biztos, hogy a játék „családbarát", és hogy egyetlen igazi házibuliról sem hiányozhat majd. Persze a hangsúly továbbra is a zenén lesz, az első bejelentés alapján azt mondhatjuk, hogy ismét nem nyúlnak mellé a dalokért felelős munkatársak: többek között megkapjuk majd a Blur Song 2-ját, Pink So What című slágerét és a Europe örökzöldjét, a Final Countdownt. «

«Shoebaron

SZABADSÁG:
Shoe igen lazán veszi a szabályokat – főleg, ha saját magáról van szó. Persze annak, hogy sosincs itt, van jó oldala is: azt csinálunk, amit csak akarunk. Lapleadás, fenyegetettség, szigor? Ugyan kérem, ennek a srácnak a szíve is vajból van (próbáljuk is kenyérre kenni).

ÍRÁSKÉSZSÉG:
Shoebaron íráskészsége kétféleképpen értelmezhető: egyrészről tud ő fogalmazni meg kerek mondatokat a papírra vetni, másrészről viszont készsége az iránt, hogy időben meg is tegye mindezt, nos, az erősen a nulla felé konvergál. De ha egyszer beindul a főszerkesztői toll...

VEZETÉSI TUDÁS:
Az aktuális főszerkesztőnk vezetői képességeiről egyelőre csak szuperlatívuszokban beszélhetünk: a KRESZ-vizsgát simán letette és a rutinpályán sem rántották meg, oktatója szerint forgalomban is kifejezetten nyugodt, visszafogott sofőr. Hajrá, Shoe!

Sasa»

SZABADSÁG:
Sasa mindig odafigyelt, hogy rend legyen, legalábbis állítása szerint neki ez fontos egy munkahelyen. Ebből persze senki soha nem vett észre semmit, sőt a felmondása után is egy héttel kérdeztük csak meg a lapigazgatót, hogy nem hiányzik-e valaki.

ÍRÁSKÉSZSÉG:
A szerkesztőség egyöntetű véleménye, hogy Sasa csak azért nem ír vesszőket, mert egy gyermekkori trauma hatására gyűlöli a korrektorokat. Ezt leszámítva azért nem véletlen, hogy távoztakor többen is a kedvencüket búcsúztatták.

VEZETÉSI TUDÁS:
Sasa óvatos duhaj: bár több éve van vezetői képesítése, eddig autókon nem, csak embereken gyakorolt. Az utolsó híreink szerint azonban most kedvet kapott a gépekhez is, és új munkahelyére már négy keréken jár (a környék gyalogosai vigyázzanak).

+!

Biztos sokan azt gondolják, hogy egyszerűen csak nem mertük leírni azt, amit valójában gondolunk, de egyrészt leírtuk, ott van az; másrészt meg a helyzet az, hogy tényleg mákunk van, hogy ilyen főnökökkel nem találkozunk soha, mert nekik „annyi dolguk van"...

+!

TOP 10

»MAGYARORSZÁG«

04.13 – 04.19

WoW: Wrath of the Lich K.
Tapodtat sem mozdult az első helyről a novemberben megjelent WoW kiegészítő. Talán azért, mert megérkezett a 3.1-es patch...
PCG 09.01 »97%«

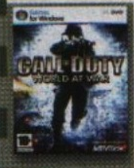
FIFA 09
Ideje lesz újrajátszani azt az AC Milan - magyar válogatott meccset, de most nem lesz csere a félidőben! Beckham pedig szét lesz rúgva!!! Értem?!
PCG 08.11 »93%«

Counter-Strike Source
A DVD-s változat még mindig úgy fogy, mintha minden hónapban százakat bannolnának. Pedig erről biztos nincs szó.
PCG 04.12 »87%«

GTA IV
Nico töretlen lelkesedéssel portyázik, rendőrökre és bűnözőkre vadászik, mi pedig még mindig imádjuk.
PCG 09.01 »97%«

Sacred 2: Fallen Angel
Barátságos árleszállítás áll a Sacred 2 toplistára kerülése mögött, de teljes áron is tűrhetően fogyott.
PCG 08.10 »69%«

Call of Duty GOTY Best of
Mindegy mi az, ha Call of Duty van ráírva, hamar itt végzi a magyar eladási élmezőnyben. Ez épp a Game of the Year Edition.
PCG XX.XX »XX%«



Call of Duty: World at War
A 65. szintet elérve lehetőség van lenullázni magunkat, s újrakezdeni mindent. Ha tízszer megcsináljuk, kapunk achievementet Xbox-on!
PCG 08.13 »90%«

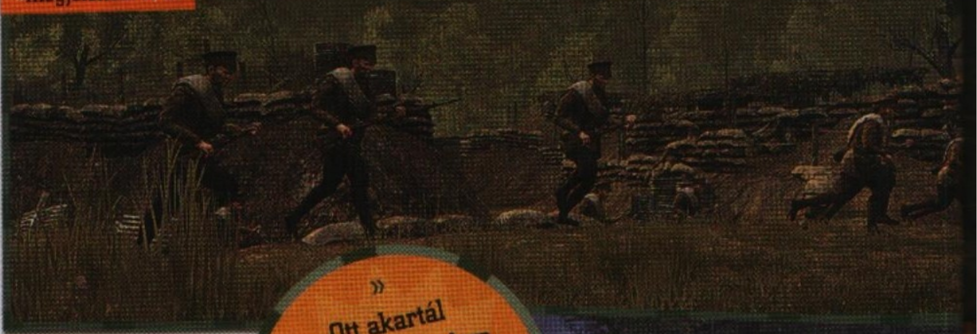
Euro Truck
Valaki most már küldhetne nekünk is egy példányt ebből a játékból, ha már fél éve toplistás. Darths imádná.
PCG XX.XX »XX%«

The Sims 2: Double Deluxe
Nyakunkon a harmadik rész megjelenése, de olyan messzinek tűnik, akárhányszor írni kell ide valamit.
PCG XX.XX »XX%«

WoW Battlechest
Felhívnánk női olvasóink figyelmét, hogy nagyszerű születésszabályozó kapható WoW Battlechest címmel.
PCG XX.XX »XX%«

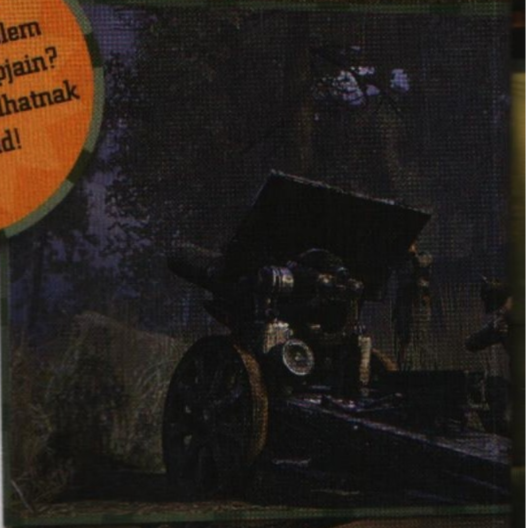
»Darkest of Days

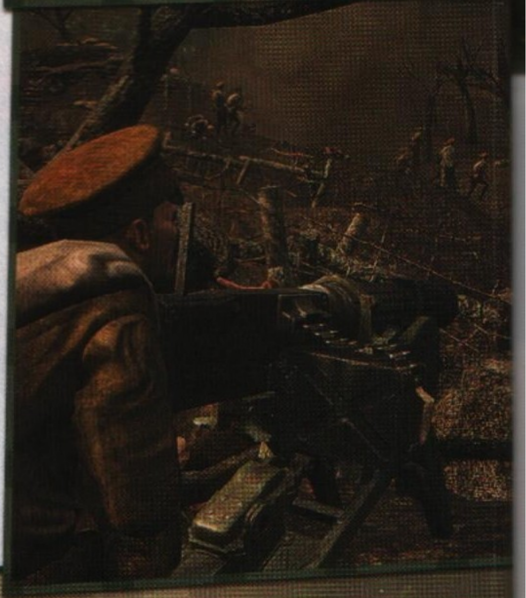
»fejlesztő: 8Monkey Labs »kiadó: Phantom EFX
»megjelenés: n/a.



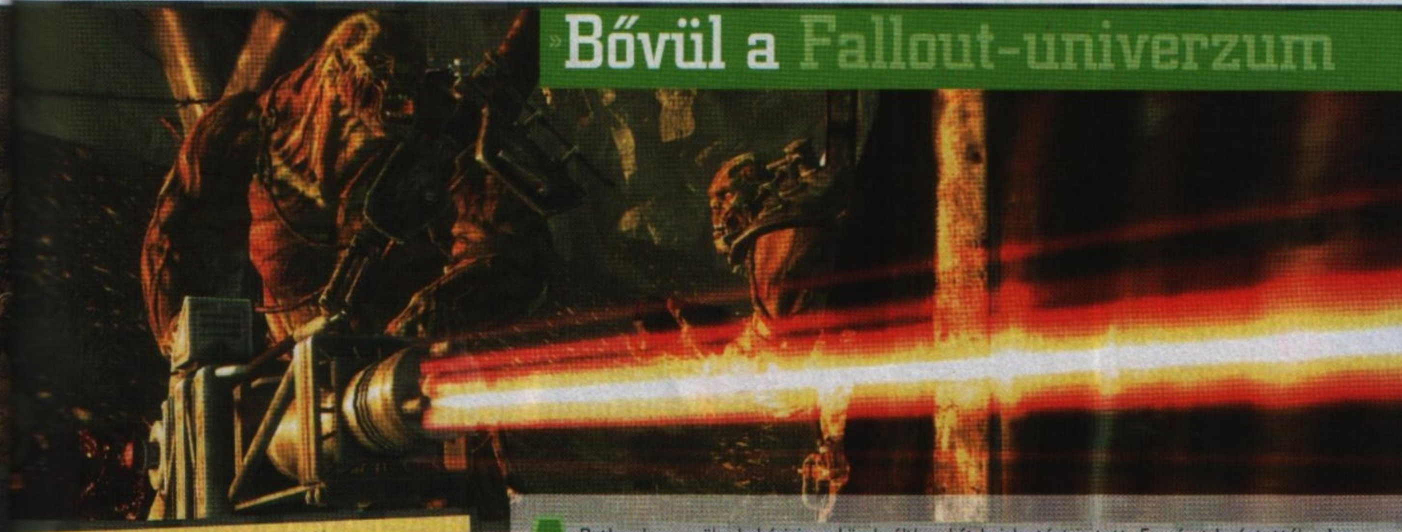
» Ott akartál lenni a történelem legsötétebb napjain? Most valóra válhatnak az álmaid! «

Vajon ha lehetőségünk lenne visszamenni az időben, hogy megváltoztathassuk a történelmet, mennyiben változna meg a jövő? Mi a jobb – tanulni a történtekből, vagy próbálkozni a sodrás helyes mederbe terelésével? Ilyen és ehhez hasonló kérdéseket boncolgat a 8Monkey készülő FPS-e. A történelem legsötétebb időszakaiba látogathatunk el, átélhetjük azokat a napokat, amikor az emberiséget csak egy hajszál választotta el az elállatiasodástól és a végleges önpusztítástól. A húszezernél is több áldozatot követelő antietami csata az amerikai polgárháborúban, Pompei pusztulása i.sz. 79-ben – csak két példa a lehetséges helyszínek közül. A játék célja természetesen az, hogy bizonyos kulcsembereket megmentve jobbá tegyük a jövőt, de érzésünk szerint lesz pár olyan pálya is, amit a készítők jórészt a maguk (és a játékosok) szórakoztatására készítenek el. Ilyen például Pompei is, hiszen mint azt Aaron Schurman, a fejlesztők vezetője elmondta, egy kitörőfélben lévő vulkán ellen semmit sem lehet tenni, de mégis hatalmas móka lesz a tűzeső elől tógában menekülő emberek közt flangálni. A technikai hátteret az NVIDIA PhysX adja, a hírek szerint ugyanis a készítők közvetlenül a hadvergyártó szakértőitől kapnak segítséget. Egy biztos, érdekes kis program lehet majd ez a történelmi alapokon nyugvó FPS, bár azt talán nem kell hangsúlyoznom, mennyire nem lenne jó ötlet ebből felkészülni az ókor-témazáróra...«





»Bővül a Fallout-univerzum



A Bethesda nem ül a babérjain, a közelmúltban két bejelentést is tett. Egyrészt lerántották a leplet a Fallout 3 következő letölthető kiegészítőjéről, a Broken Steelről. Az extra az eredeti történet befejezése után válik elérhetővé, és a sztori szerint az Enclave maradványait kell felszámolnunk egy Brotherhood of Steel feliratú mezben. Természetesen mindehhez dukál néhány új fegyver és ellenfél, és a szintlimit is megemelkedik – a BS-ben akár a bűvös 30-ast is elérhetjük majd. Az újítások a perkeket sem hagyják változatlanul, lesz például egy Nerves of Steel nevű, ami az akciópontjaink gyorsabb visszanyerésében segít. Sajnos arról nem esik szó, hogy a harmadik kiegészítő az előző két extra közül melyikre hasonlít majd jobban: az akciódús Operation Anchorage-re, vagy a szerepjátékos szemmel jóval érdekesebb The Pittre. Annak sem kell azonban csalódnia, aki nem hisz a letölthető tartalmak erejében: a másik bejelentés ugyanis nem mást állít, mint hogy készül a Fallout következő epizódja, New Vegas címmel. Nincs félreértés, nem kiegészítőről vagy folytatásról van szó, hanem egy, a Fallout-univerzumban önállóan létező történetről, ami az első információk alapján leginkább a második rész New Renójában látottakat veszi alapul. Egyes pletykák szerint a New Vegas nem más, mint az a vonal, amit a készítők igazából Fallout 3-nak szántak, és nem biztos, hogy nagyon mellélő, aki hajlamos hinni a szóbeszédnek: a fejlesztő ugyanis nem más, mint a jórészt Black Isle-alkalmazottakból álló Obsidian, vagyis a Fallout negyedik eljövetelét kis túlzással azok készítik, akik az első és a második rész megszületésénél is a szülőszoba bejáratánál toporogtak.«

»SBK '09

»fejlesztő: Milestone »kiadó: Black Bean
»megjelenés: 2009. 05

A motorsportok szerelmesei kezdhetik gyűjteni a rőzsét, ugyanis nagyjából a Guru megjelenésével egy időben kerül a boltokba a Suberbike világbajnokság játékos változata. A fejlesztők szerint annyi újítást zsúfoltak a programba, hogy még nézni is tereh: új 3D-s környezeti elemek, új csapatok, újramodellezett pályák és helyszínek, új játékmeneti elemek, új játékmódok, sőt a felhasználói felület is átalakult (magyarán újrarajzolták a főmenüt). Ami ennél fontosabb, hogy a motorok teljesítményét a valós telemetriai jellemzők alapján modellezték le, és hogy ami beállításhoz az igazi mérnökök hozzáférnek, azt mostantól mi is bátran elnyomkodhatjuk. A fejlesztők a motorok modellezésénél a legyártásnál is használt CAD-adatokat használták, így a most bemutatkozó Aprilia és BMW-típusú paripák is megszólalásig hasonlítanak majd az igaziakra. Szintén figyelemre méltó újítás, hogy a motorszimulátorok közül elsőként az SBK '09-ben kapunk sérülésmodellt: a bukásoknál nemcsak a motorok horpadnak be, de a versenyzők is látható külsérelmi nyomokkal gazdagodhatnak (bár azért leszakadó végtagokra így sem számítanánk).«

»Azt beszéli már az egész ipar...

»7,1 százalékkal csökkent a PC-k eladása 2009 első negyedévében az előző év azonos időszakához képest. Elemzők szerint két fontos dolgot kell kiemelni ezzel kapcsolatban: egyrészt hogy ez a 7 % még mindig jobb, mint amit vártak, másrészt hogy inkább bele se gondoljunk, milyen eredményt kapnánk, ha a netbookok megugró eladásai nem húznák fel a számokat...

»99%«

»A Starbreeze csapata Syndicate-folytatáson dolgozik, már amennyire a névtelen informátoroktól érkező adatoknak hinni lehet. A Bullfrog hatalmas sikerének, és a '90-es évek egyik legjobb játékának újragondolását kiadóként az Electronic Arts jegyezné – és itt az igazi kérdőjel, mert bár a Bullfrogot az EA vásárolta fel, a cég nem erősítette meg a keringő pletykákat.

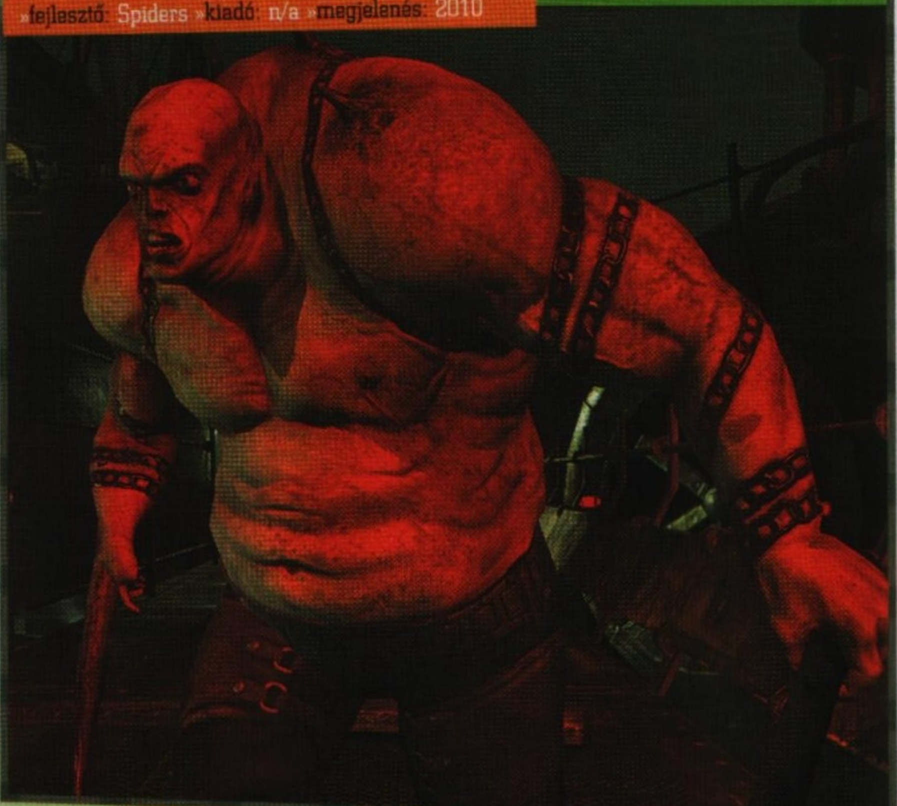
»60%«

»Az Activision után az Acer is kilépett a PC Gaming Alliance-ból, és ha hozzávesszük, hogy a Microsoft sem a PC-s vonallal foglalkozik, felvetődik a kérdés, hogy mennyi idő kell még (az eddig sem túl tevékeny) szövetség végleges feloszlatásához. Bár talán még korai eggódni, a Guru a következő számban igyekszik jobban utánajárni a történteknek.

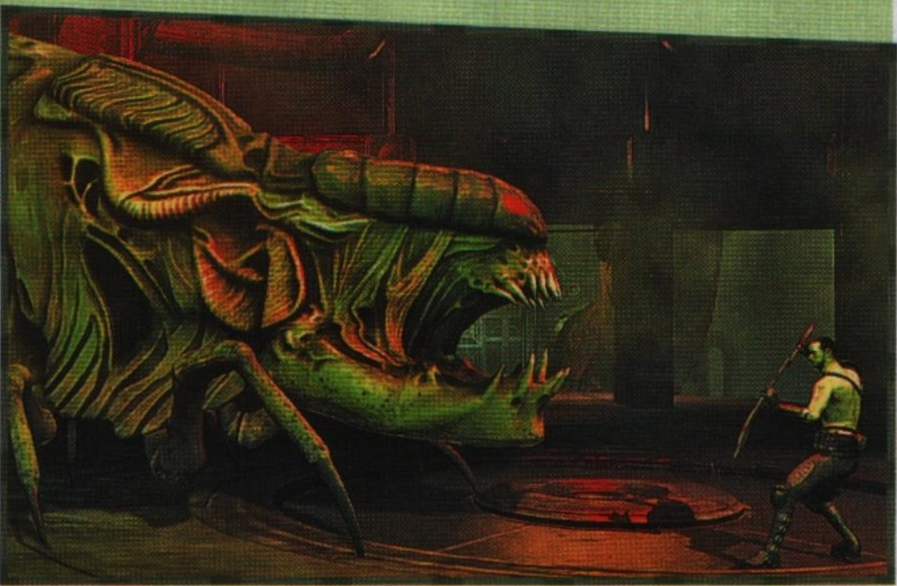
»30%«

»Mars

»fejlesztő: Spiders »kiadó: n/a »megjelenés: 2010



Az alapos pusztulást elszenvedett Marson két sors, két végzet kezd alakot ölteni – a hátborzongató vidéken tett utazás során két emberi lény keresi önmagát és a kiutat abból a véres valóságból, amit a harcok tépázta városok lakóiként élnek át naponta. Az ellenség egy, a harc közös, mégis különböző oldalon állnak – ők jelentik egy új kor eljövetelét, a béke időszakát. Mostanában kicsit túlkínálat van az akció-szerepjátékok vonalán, de a Spiders hisz abban, hogy van hely egy újabb, reflexekre és beleélésre alapuló programnak, ami a fentiekben részletezett felütéssel indít. A Marsban (ki gondolná) a Marson fogunk tevékenykedni, méghozzá vagy Seth, az elit katona, vagy Pandora, a „technomanta" bőrébe bújva. A két karakter természetesen teljesen eltérő fizikai és mentális tulajdonságokkal bír, így gyökeresen más játékstílust is igényel (no meg a játékidő is rögtön a duplájára ugrik). A tapasztalt francia fejlesztőkből verbuvált csapat jövő nyárra tervezi a Mars megjelentetését, és azt tervezik, hogy a játék alaposan átalakítja majd a szerepjátékokról kialakult képet – arra gondoltak ugyanis, hogy érdemes házasítani a bunyós játékokat (mint például a közelmúlt Watchmenje) a hagyományos RPG-kkel. A csatákra az intenzív szó lehet igazán találó, hiszen a velünk szemben felsorakozott ellenfeleket szinte egyetlen összefüggő támadásfolyammal tehetjük ártalmatlanná, illetve Pandora karakterénél arra is vigyáznunk kell, hogy varázslás közben ne zavarhassanak meg minket. Az ígéretek szerint egyedülálló élményben lesz részünk – hogy aztán milyen előjellel, azt még homály fedi.«



TOP 10

»AMERIKA«

04.20 – 04.25

WoW: Wrath of the Lich K.
Világszerte újra a csúcson a World of Warcraft. Nem kellett hozzá sok, csak a 3.1-es patch megjelenése.
PCG 09.01 »97%«

The Sims 2: Double Deluxe
Második helyre került minden idők legkelendőbb életszimulátora, a Sims 2. Kiegészítő mellékelve.
PCG XX.XX »XX%«

Demigod
Csak harmadik helyen nyitott a Gas Powered Games legújabb játéka, amely sokak szerint a kalózkodásnak volt köszönhető.
PCG 09.06 »87%«

CoH: Tales of Valor
Előkelő helyen szerepel a Company of Heroes legújabb küldeteslemeze, ami önmagában is futtatható. Még mindig ez a legjobb WWII RTS.
PCG 09.06 »76%«

Empire Total War
Szép lassan csúszik lefele az Empire sorozat legújabb darabja, amely a tengeri ütközetekkel igyekezett újdonságot hozni a játékba.
PCG 09.05 »92%«

Left 4 Dead
A nemrég megjelent ingyenes játékmódok miatt kerülhetett újra toplistára a Valve zombihentelő multi orgiája.
PCG 09.01 »90%«

WoW: Battle Chest
A sor végére kerültek a leszoríthatlan címek, köztük a „mindent egyben"-csomaggal, a Battle Chesttel...
PCG XX.XX »XX%«

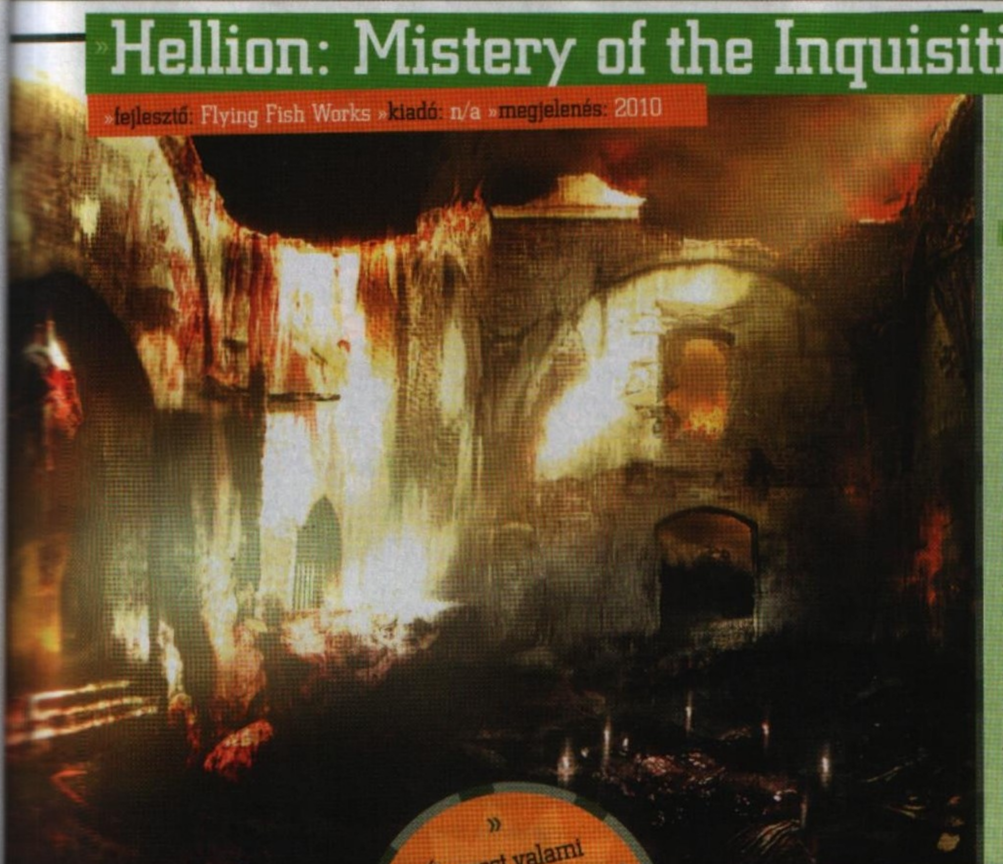
World of Warcraft
...és az alapjátékkal, amely önmagában nem igazán jó semmire, legfeljebb aranyfarmolásra.
PCG 05.03 »95%«

The Sims 2: Apartment Life
Természetesen a jó öreg Sims 2 kiegészítők legkiválóbbika, az Apartment Life is keményen tartja a helyét. Vágjuk a centiket a Sims 3 miatt.
PCG 08.10 »79%«

Spore
Chris még iPhone-ra is beszerezte a Spore-t, ami sajnos csak nyomokban hasonlít az eredetire.
PCG 08.11 »85%«

»Hellion: Mistery of the Inquisition

»fejlesztő: Flying Fish Works »kiadó: n/a »megjelenés: 2010



A középkor és az inkvizíció mindig is hálás témának számított FPS-es berkekben, és a lengyel Repülő Halak most ismét ezzel az aduval próbálnak szerencsét. A Hellionban egy frissen besorozott inkvizítor bőrébe bújhatunk, hogy aztán eretnekek nyomába eredjünk, ördögűzéssel szerezzünk magunknak hírnevet, no meg hogy kibogozzuk azt az összeesküvést, amibe véletlenül keveredünk bele két máglyahalál és tűzpróba között. „A játékban a középkor brutális valósága keveredik majd az általunk kreált vízióval – a játékos szinte elmerül majd az intrika, az erőszak és a politikai praktikák mocsarában", legalábbis Simon Grabowski, a csapat vezetője szerint (nehéz ám megállni, hogy ne süssek el valami Macskafogós poént). A fejlesztőkről elég annyit elmondani, hogy lengyelek, és hogy egy részük komoly részt vállalt a Witcher elkészítéséből; aki meg nem Geralt kalandjain dolgozott, az vagy játékos újságíró, vagy tapasztalt dizájner. A képek alapján érdemes lesz komolyabb figyelmet fordítani a Hellionra, kivételesen üdítő mészárlás lehet a dologból.«

» És most valami teljesen más: a spanyol inkvizíció – ezúttal lengyel elgondolás alapján. «

»Guitar Hero: Metallica

»A játék hazai premierjén jártunk

A közelmúltban rendezte meg a BSC Kft, a Guitar Hero hazai forgalmazója a Metallica fémjelezte (értitek, fééémjelezte…) kiegészítő hivatalos magyarországi premierjét. A stílusosan egy budai kocsmában megtartott médiaeseményen részt vett a hazai sajtó színe-java, és a PC Guru is képviseltette magát, sorrendben Stöki – ének, Bate – gitár, Chris – gitár és Miguel – dob felállásban. Az ingyen sör és kaja égisze alatt zajló rendezvényen egy hevenyészett versenyben is részt vettünk, ahol annak ellenére nem nyertünk, hogy Stöki James Hetfieldet meghazudtoló frontemberi képességekkel és színpadi látvánnyal szórakoztatta a közönséget. Sebaj, a tisztes helytállás ténye igazolható, és azt sem felejtik el a krónikások, hogy negyedik csapatként mi voltunk az elsők, akik el mertek térni a versenykiírásban megszabott feltételektől – eleinte egy szál zokniban akartunk színpadra állni, de aztán beértük azzal, hogy nem a Nothing Else Matters-t játszottuk el. Közvetve ugyan, de ehhez a hírhez tartozik, hogy a korábbi pletykák lassan valósággá válnak, ugyanis a közeljövőben a Guitar Hero: World Tour PC-n is elérhetővé válik. Ne hagyjátok majd ki, hatalmas buli (ingyen sör nélkül is)!«

»Fotó: gamechannel.hu

»ÜZLETI OLDAL«

Megakiadókat perelő hardvercégek, hardvercégeket perelő kis fejlesztők, ijesztő méreteket öltő kalózkodás, válság és sikertörténet: ebben a hónapban ezekről szól az Üzleti oldal. Úgy tűnik, hogy pillanatnyilag megállt az elbocsátási és leépítési hullám, így van időnk az olyan apróbb hírekre, melyek általában elvesznek a nagyobb durranások között, de mégis fontos részletei a játékipar mindennapjainak.

»Sok hűhó, kevés scratch

Az Activision a közelmúltban jelentette be a DJ Hero című Guitar Hero-klónját, és nem túlságosan váratlan fordulat gyanánt az eddig jobbára a perifériák piacán mozgó Genius rövidesen be is perelte őket, mondván az Activision lenyúlta az ötletüket. Ennyire persze nem egyszerű az ügy, valójában a Genius azt sérelmezi, hogy az ellenfél nem egyszerűen ellopta a lemezlovas játék alapötletét, hanem felvásárolta a fejlesztőcéget, a 7 Studiost – aki amúgy addig pont az egeres cégnek fejlesztett egy meglehetősen hasonló játékot Scratch: The Ultimate DJ Game néven. A meglehetősen kacifántos ügy itt még nem ér véget: a 7 Studios ugyanis visszaperelte a Geniust, méghozzá hűtlen kezelésért. Kiderült ugyanis, hogy valóban nekik fejlesztettek eleinte, azonban a játékkiadásban meglehetősen kezdő hardvergyártó szinte mindent elrontott: nem szerezte meg időben a zenéket, nem gyártotta le a kontroller prototípusát, így az elhúzódó fejlesztési idő komoly dollármilliókkal rövidítette meg a fejlesztőket.

»A PSP és a kalózok

Peter Dille, a Sony amerikai ágának alelnöke elismerte, hogy hiába az 50 millió eladott Playstation Portable, a platformot olyan mértékben sújtja a kalózkodás átka, hogy az már túlzás nélkül fenyegető. „Ez sem nekünk, sem a fejlesztőknek nem jó", mondta Dille. „A Resistance: Retribution megjelenésének napján figyeltük a nagyobb fájlmegosztó oldalakat, hogy fogalmunk legyen az arányokról – nos, már tudjuk, hogy a helyzet pusztítóan rossz." A Sony-t különösen fájdalmasan éri ez a felfedezés annak fényében, hogy épp mostanában igyekeznek komolyabb címeket megnyerni a PSP-nek, és Dille elmondása alapján a riasztó adatok miatt több nagy cég is visszalépett a megállapodástól. „Már éppen nekiugrottunk volna a közös munkának, és most ott tartunk, ahol fél-egy éve. Reméljük, hogy a mellettünk maradó partnerekkel sikerül megoldást találni a helyzetre."

»Senki sem kivétel

A cég fennállása óta először esett meg a Microsofttal, hogy nem növekedtek az eladásai: az utolsó negyedéves adatok alapján bár a játékokkal kapcsolatos részlegek 16 százalék körüli emelkedést hoztak, a vállalat összbevétele mégis hat százalékkal marad el a tavaly ilyenkori adatokhoz képest. Most biztos van pár olyan olvasónk, aki elégedett mosollyal az arcán dől hátra, de gondoljuk csak végig, honnan is vonnak majd el: pontosan, a PC-s fejlesztésektől – na nem mintha eddig attól kellett volna tartanunk, hogy az MS csőstül portolná át az Xbox 360-ra készülő játékokat. A lényeg azonban mégis az, hogy elfogadjuk: ha a Microsoftnak nem jó, az senkinek sem jó.

»A használt játékoké a jövő?

A leginkább Nagy-Britannia területén szédületes sikereket elérő Game áruházlánc a közelmúltban érdekes számokat tett közzé. Egyrészt arról számolt be, hogy az idén január 31-ével záródó üzleti évben (tehát 2008-ban) 1,97 milliárd fontos forgalom mellett 128 millió fontos profitot termeltek, ami már önmagában is szédületes adat, ráadásul ez 32 és 68 százalékos emelkedést jelent a 2007-es évhez képest. Másrészt viszont fontosabbnak tartjuk azt a kitételt, miszerint a fenti forgalom egyötödét a használt szoftverekkel való kereskedés hozta az 1342 üzletből álló hálózatnak. Azt gondolnánk, hogy ez egyedi modell, de nem: az amerikai Gamestpo, melynek üzletmenete elsősorban a másodkézből származó játékok forgalmazására épít, szintén hasonló kimutatásokkal sokkolja a kiadókat. Lehet, hogy a magyar viszonyok közt is életképes lenne egy ilyen vállalkozás?

WWW.LEGJOBBVALASZTAS.HU

VADONATÚJ CÍMEK, ELLENÁLLHATATLAN ÁRON!

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR 1990 Ft CD PROJEKT

CONDEMNED

SONIC MEGA COLLECTION PLUS

TEST DRIVE UNLIMITED

ROLLERCOASTER TYCOON 3

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

STRANGLEHOLD

MÉDIATÁMOGATÓ:

LEGJOBB VÁLASZTÁS

Gyémánt Kiadás

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR 4990 Ft CD PROJEKT

A legendák sorozata újabb címekkel bővült!

CD Projekt Magyarország Kft. A „Gyémánt Kiadás” logó és felirat a CD Projekt KFt. bejegyzett védjegyei. Minden egyéb védjegy, márkanév és elem a megfelelő tulajdonosok birtokában van. Minden jog fenntartva

MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A CDPROJEKT

www.gyemantkiadas.hu

»fejlesztő: Black Rock »kiadó: Disney »web: www.disney.com

Ahol a másodperc töredéke is számít

Ha így megy tovább, a közeljövőben a Disney névről már nem a cuki kacsák meg egerek ugranak majd be mindenkinek, hanem az akciódús, látványos akciójátékok. Ha valaki azt gondolta volna, hogy a rajzfilmes cégnek a Verdákhoz van köze, az kösse be magát, és kapaszkodjon erősen...

A PURE című őrült kaszkadőr-mutatványokkal tarkított quadversennyel a Black Rock Studio fejlesztői nem kevés elismerést söpörtek be a 2008-as esztendőben, többek közt például a Game Critics Award díját is. Ám a srácok nem ülnek a babérjaikon, hiszen teljes gőzzel dolgoznak a 2010 első negyedévére ígért újabb nagy dobásukon, a Split/Second névre keresztelt brutális autóversenyen. A Disney tulajdonában lévő brit illetőségű fejlesztőstúdió nemcsak a PURE-ral bizonyította, hogy otthonosan mozog a száguldozós játékok világában, hiszen még Climax Race Studio néven ő jegyezte a Xbox-os Moto GP-t, és a PS2-n és PSP-n megjelent ATV Offroad Fury-t is. Az ezen darabok fejlesztése közben összeszedett tapasztalatra úgy tűnik, nagy szükség lesz ezúttal, mert a Split/Seconddel nagy fába vágta fejszéjét.

> »A Burnout Paradise ehhez képest laza délelőtti matiné«

HAGYD EL A PÁLYÁT – MOST

A Split/Second egy fiktív valóságshowban játszódik, melyben a nézők egy agresszív utcai autóverseny izgalmas futamait követhetik nyomon. A pilóták feladata természetesen az, hogy minél gyorsabban teljesítsék a kijelölt távot, ám a győzelem érdekében ebben a versenyben szinte bármilyen eszköz bevetése megengedett. Persze utóbbi alatt ne csupán olyan hagyományos autóversenyzői praktikákra gondoljunk, mint az ellenfél kilökése, felborítása, vagy az útról való leszorítása. A TV show leleményes producerei ugyanis a nagyobb nézettség érdekében egy egész várost (Velocity) rendeztek be a futamok helyszínéül, amit azután gondosan akadályokkal, csapdákkal, robbanó szerkezetekkel raktak tele, hogy színesítsék a halálos üldözést. Ezeket kell a versenyzőknek menet közben aktiválni és minél kreatívabban felhasználni, hogy kiüssék riválisaikat, és elsőként rombolhassanak be a célba. Persze azért a „halálos" jelzőt ne vegyük teljesen komolyan, hiszen mégiscsak a Disney Interactive az Xbox 360, PlayStation3, PC platformhármast becélzó Split/Second forgalmazója, akik tudvalevőleg rendszeresen lobbiznak az erőszakos számítógépes játékok ellen. Az alapötlet és az eddig megjelent előzetesek, képek alapján gyaníthatóan egy arcade stílusú zúzásról lesz szó a Split/Secondben. Ezt látszik igazolni, hogy a játékban feltűnő járgányokhoz nem vásárolták meg a licenceket, vagyis nem valós autókkal gördülhetünk majd a rajtvonalra, mivel várhatóan sokszor fogjuk őket rommá törni versenyzés közben. Az autókat lehet majd fejleszteni, de nem szimulátorszerű komolysággal és részletességgel, hanem sokkal inkább a dolog látvány részére helyezve a hangsúlyt. Azonban mielőtt sokan „Burnout-klónt" kiáltanának, adjunk egy esélyt a brightoni fejlesztőcsapatnak, akik ígérik, nemcsak a kiváló reflexeknek, hanem a taktikának és a megfelelő időzítésnek is nagy szerepe lesz a pörgős játékmenetben.

BRILIÁNS CSAPDA

Kétségkívül a játék legizgalmasabb újdonságának a verseny helyszínéül szolgáló hatalmas pályarendszer, Velocity városának porrá rombolása ígérkezik. Az adott pályaszakaszon lévő csapdákról a minden futam előtt megtekinthető, az éppen

»A versenykiírás szerint a búvárfelszerelés nem kötelező, de tanácsos

»A közelmúlt legdurvább durrdefektje

HOLLYWOODI KAPCSOLAT

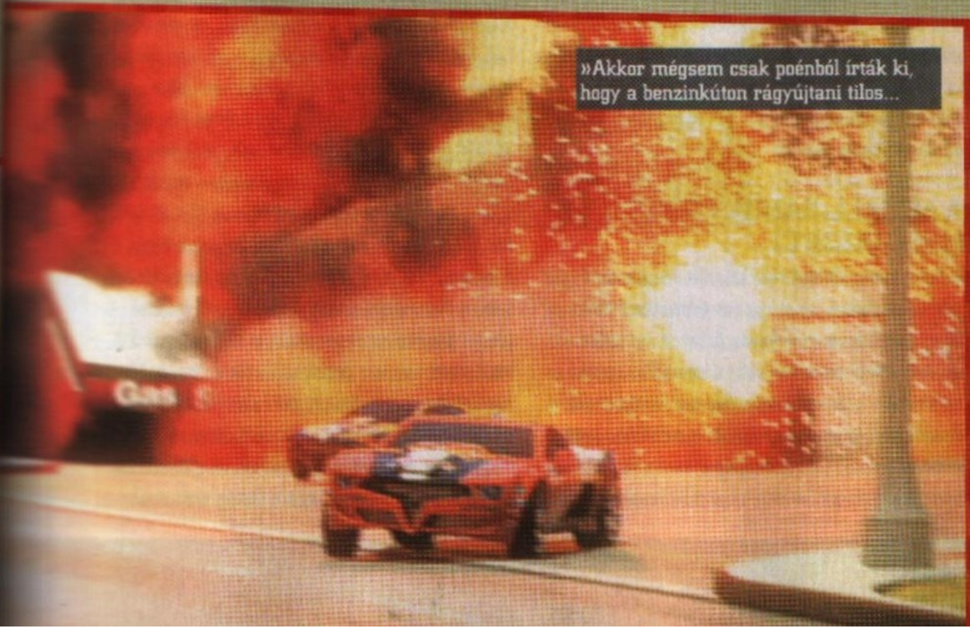
„A kész játékban a hollywoodi akciófilm-sikerekben látott speciális effektekhez hasonló megoldások kapnak helyet." – csigázta a gamerek érdeklődését egy interjújában a játék rendezője, Nick Baynes. Azonban nem csupán a látványorientáltság és a Miki egeres cég jelenti a Split/Second hollywoodi kapcsolatát, mivel a játék alapötletét álomgyári produkció inspirálta, természetesen a hasonló műfajú játékok mellett (pl. Burnout, Carmageddon stb.). Méghozzá a hazai mozikban 2008-ban bemutatott Halálfutam, a marcona David Stathammel a főszerepben (ami egyébiránt az 1975-ben a Sylvester Stallone-David Carradine duót felvonultató Death Race 2000 remake-je). Ha figyelmen kívül hagyjuk azt az apróságot, hogy a Halálfutamban elítélt fegyencek versenyeznek egymással a túlélésért (mínusz az autókra szerelt pusztító fegyverek), akkor meg is kapjuk a Black Rock új játékának sztorivonalát: televíziós kamerák ezreivel nyomon követett brutális autóverseny egy elszigetelt, direkt erre a célra kiépített, csapdákkal teli környezetben. Na, ezt nevezem én szórakoztatásnak. «

»Ha jó időben nyomjuk a gombot, a többiek szó szerint nyakig lesznek a szószban

teljesítendő pályaszakaszt bemutató kisfilmben szerezhetünk majd tudomást, ezeket pedig nem árt memorizálni, hiszen aktiválásuk nélkül szinte képtelenség lesz az első helyen végezni. Ami az akadályokat illeti, igen változatos és látványos repertoár áll majd a játékosok rendelkezésére a létszám csökkentése érdekében, ám a csapdák működésbe hozásához bátor és ügyes vezetés szükségeltetik. A veszélyes kelepcék ugyanis csak akkor használhatók, ha az energiaszintünket jelző három csíkot hatalmas ugratásokkal, veszélyes manőverekkel, az ütközések utolsó pillanatban való elkerülésével és farolások végrehajtásával feltöltöttük (és ennél a résznél akarva-akaratlanul is a Burnout Paradise kísértetiesen hasonló megoldása jut az egyszeri cikkíró eszébe). Mellesleg a teljesen letisztult HUD tökéletesen passzol majd az őrült iramhoz: csupán a pillanatnyi helyezésünk, a megtett és a hátralévő körök száma, illetőleg a már említett három Power Bar lesz látható, elegánsan az autónk hátsó részéhez igazítva. A két kékszínű csík feltöltődése után a pályán indikátorokkal jelzett szakaszokon kisebb hatóerejű „támadásokat" eszközölhetünk ellenfeleinkkel szemben, például az út mentén parkoló autók felrobbantásával vagy a csatornából előtörő vízsugár segítségével javíthatunk a pillanatnyi pozíciónkon. Ezeknek a csapdáknak a többsége minden megtett körben visszarendeződik, így tetszés szerint újra alkalmazhatók, természetesen az ellenfeleink számára is.

FORGALOMBÓL KIVONVA

A piros Power Bar tökig töltését követően azonban igen gonosz, és pokoli látványos dolgokat követhetünk el versenytársaink kárára. Lesz itt minden: leomló épületek, felrobbanó hidak, vasrudakat potyogtató óriás daruk, de még egy útra zuhanó, óvatlan versenyzőket nyom nélkül elsöprő Boeing 747-es repülőgép is. A készítők által emlegetett időzítés és taktika ezek eredményes használatához szükségeltetik leginkább. Előbbi teljesen érthető, hiszen nem szerencsés túl korán elsütni a tölteteket, ezzel hagyva időt az áldozatunknak a kikerülő manőverre (no meg az sem az igazi, ha a mi nyakunkba hullik a többszáz tonnányi repülő), de az sem üdvözítő, ha sokat várunk, mivel ezzel magunkat hozhatjuk kellemetlen szituációba. Ami a taktikát illeti, fontos megjegyezni, hogy ezek a csapdák nem csupán az ellenfeleket vonják ki a forgalomból, hanem valós időben változtatják meg a pálya felépítését is: az útra dőlő betontömbök miatt járhatatlanná váló útszakasz helyett újat kell találnunk, a felrobbantott épület romjai között rövidítéseket fedezhetünk fel. Vagyis egyáltalában nem elhanyagolható mozzanat, hogy miként sáfárkodunk ezekkel a pusztító lehetőségekkel a verseny során. A játék ezen része még komoly fejlesztések előtt áll (ahogy tulajdonképpen minden egyes porcikája, hiszen eddig egyetlen gameplay videót sem dobtak a készítők a köztudatba, annyira a munka elején tartanak), és Mitch Powers, a Disney Interactive Studios menedzsere szerint további izgalmas újításokra van kilátás e téren (is). A multiplayer és egyéb játékmódokról csupán annyi információt szivárogtattak ki a készítők, hogy egészen biztosan lesznek, de hogy milyen formában, azt még egyelőre nem tudni. De nem is ez a Split/Second legnagyobb kérdése, hanem az, hogy a Black Rock képes lesz-e beváltani ígéreteit, és tényleg élvezetes, kihívást jelentő és szórakoztató játékmódot kerít-e az autós pusztítás köré. A játék akció része egész biztosan hiperlátványos és gyönyörű lesz, a többi azonban egyelőre még a jövő zenéje, hiszen bár egyelőre semmi okunk sincs rá, hogy ne bízzunk a lelkes brightoni fejlesztőcsapat tagjaiban, még majdnem egy esztendőt kell várunk arra, hogy Velocity városában csikorgó kerékkel feltéphessük az aszfaltot.«



»Akkor mégsem csak poénból írták ki, hogy a benzinkúton rágyújtani tilos...

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»40%

www.pcguru.hu/1587

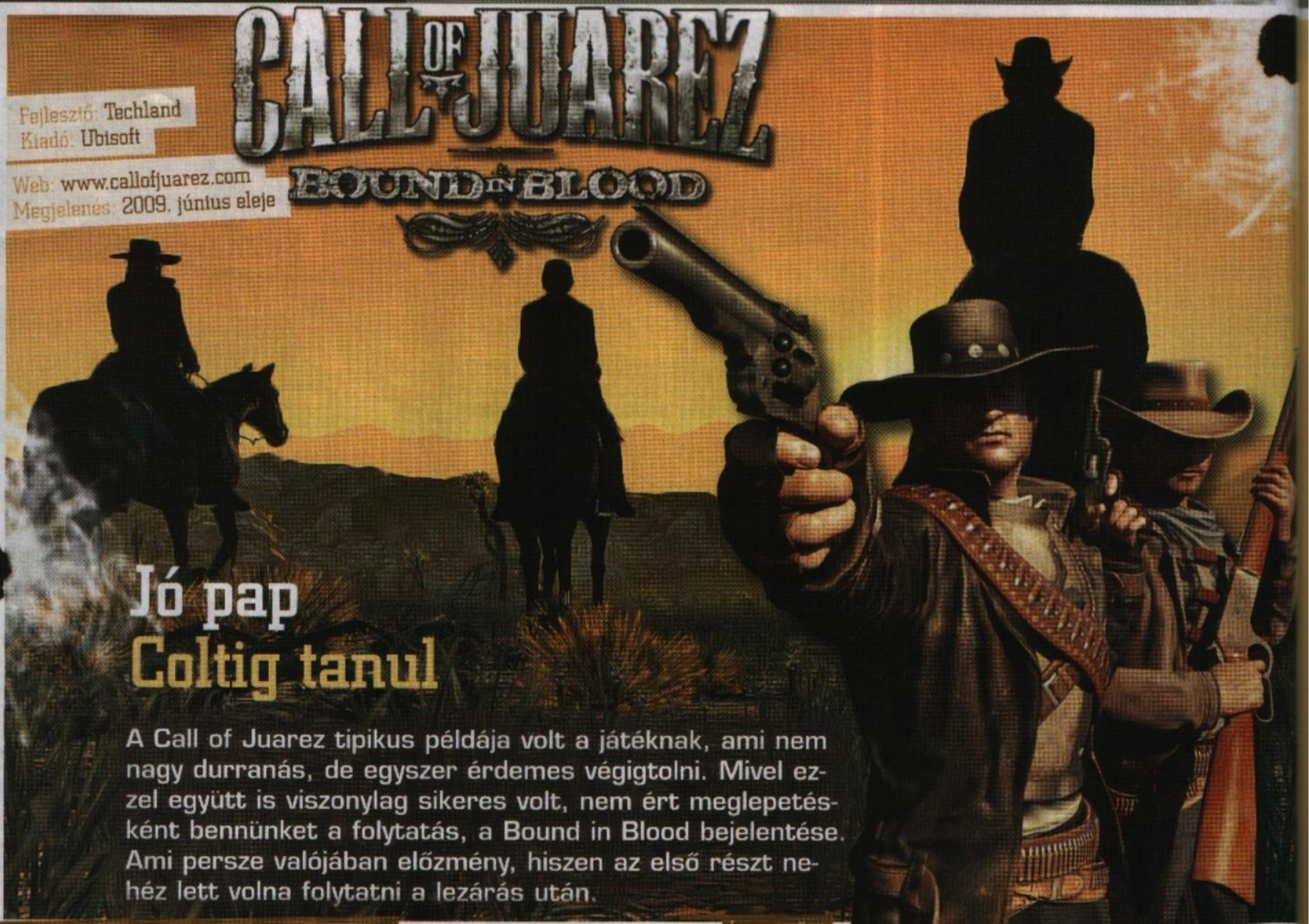
»Akciódús látványorgiába oltott taktikus autóverseny – ha mindezt megbolondítják némi jól szabott multiplayerrel, 2010 első sikerjátékáról beszélünk.

»MD

PRO
»Látványos, gyors és vad autózás

KONTRA
»Pillanatnyilag semmi sem biztosítja, hogy nem unjuk meg öt perc alatt.

Fejlesztő: Techland
Kiadó: Ubisoft
Web: www.callofjuarez.com
Megjelenés: 2009. június eleje



Jó pap Coltig tanul

A Call of Juarez tipikus példája volt a játéknak, ami nem nagy durranás, de egyszer érdemes végigtolni. Mivel ezzel együtt is viszonylag sikeres volt, nem ért meglepetésként bennünket a folytatás, a Bound in Blood bejelentése. Ami persze valójában előzmény, hiszen az első részt nehéz lett volna folytatni a lezárás után.

Írta: STÖKI

A Techland lengyel fejlesztőcsapat nem tartozik a játékfejlesztés éllovasai közé. Pár éve nagy csinnadrattával beharangozott játékuk, a 2003-as Chrome legfeljebb azért lehet emlékezetes, mert elképesztő jó nők reklámozták a különféle játékshow-kon. És a programban legfeljebb a bátorságot lehetett értékelni, hogy lengyel barátaink FPS-t fejlesztettek saját motorral egy túltelített piacra. Aztán a csapat a Call of Juarezzel kiköszörülte a csorbát. A játék technikailag továbbra sem volt tökéletes – már csak azért sem, mert a Chrome módosított motorja futott alatta –, de a hangulatáért meg lehetett bocsátani a kisebb-nagyobb bugokat (például a híres „leugratom a lovam a szakadékba" mutatványt) és a játékmenetbeli bizonytalanságokat. Ez a hangulat pedig hamisítatlan vadnyugati hangulat volt, a spagettiwesternek minden kliséjével és sablonjával, hamar elsülő coltokkal, és rosszarcú alakokkal, akiknek talpuk alatt fütyül a szél, és egy maroknyi dollárért azt is megkockáztatják, hogy a seriff szabja méretre a koporsójukat.

A MCCALL-BANDA MEGÉRKEZETT

Aki nem ismeri az első rész sztoriját, és szeretné még végigjátszani, most ugorjon a következő bekezdésre, mert spoilerezni fogok. A Call of Juarezben ugyebár két főszereplőnk volt, a lopakodós-ugrálós harcmodort képviselő Kanóc Billy (aki sunnyogásaiért és az ügyességi részekért kapott is pofonokat a kritikákban rendesen), és a jóval egyenesebb Ray McCall tiszteletes, aki azt vallotta, hogy a Bibliánál néha hatásosabb fegyver egy Smith & Wesson. Ők ketten szép kis sztorit hoztak össze, ami egyszerű panelekből építkezett, de elég sok volt benne a fordulat, és jutott katarzis is a végére. A végkifejletben ugyanis kiderült, hogy a gonosz banditavezér, Juarez valójában Billy apja, és ő lőtte le Billy nevelőapját (mellesleg a tiszteletes bátyját). Az utolsó nagy csatában szegény tiszteletes is elpatkolt, a záró képsorokban Kanóc Billyt láthattuk újdonsült szerelme oldalán, amint eltemetik a papot. Ezért kissé problémás volt folytatást készíteni, mert a duóból egyértelműen Ray McCall volt a jobb arc, a játékosok kedvence. De persze a Techland designerei is látták a Star Warst: ha a sztori nem folytatódhat, még mindig meg lehet írni az előzményeket.

A Call of Juarez: Bound in Blood tehát azt meséli el, hogy mi történt évekkel – egészen pontosan húsz évvel – a Call of Juarez történései előtt. Akkor még Kanóc Billy nem is létezett, ezért a főhős Ray McCall, aki abban az időben még minden volt, csak nem tiszteletes. Mint az alcím – a vér köteléke – mutatja, a másik protagonista egy rokon, Thomas McCall, Ray bátyja (az első részben ugyebár ő Billy nevelőapja, és ő hal meg rögtön a játék elején). A harmadik McCall-tesó, a Ray múltjában – ami a Bound in Bloodban jelen – tragikus szerepet játszó William is feltűnik majd, de ő nem lesz játszható karakter. Ray és Tom a játék elején az amerikai polgárháború katonái, akik a déliek oldalán harcolnak, tehát nem állnak nyerésre. Hogy védjék a családjukat és persze a saját alfelüket, dezertálnak, és innentől kezdve mindig akad valaki,

»Kezdő parkourosok gyakorolnak a játék díszleteiben

»Ne mondj semmit, csak nézz marha komolyan magad elé...

»„Te jobbra, én balra. Ha megint találkozunk, meghalsz!"

»TÉSZTÁS VADNYUGAT«

A spagettiwestern elnevezést eredetileg gúnynévként használták azok a filmkritikusok, akik nem nézték jó szemmel a klasszikus – kissé romantikus, túlidealizált – amerikai westernfilmeknek az európai mutációit. A műfajt főleg olaszok művelték – innen az elnevezés –, különösen Sergio Leone tett sokat érte a Volt egyszer egy Vadnyugat című klasszikussal. De mindenképpen meg kell említeni az emlékezetes spagettiwesternek közül az Egy maroknyi dollárért és A Jó, a Rossz és a Csúf című remekműveket, valamint a Djangót, a színészek közül pedig Clint Eastwood mellett a pályájukat ilyen filmekben kezdő Bud Spencert és Terence Hillt. A spagettiwesternek komorabbak és erőszakosabbak voltak, mint a korai amerikai westernek, egyben többet adtak a pozőrködésre – annyira, hogy olykor el is szakadtak a valóságtól (lásd a soha ki nem fogyó pisztolyt, ami általában a főhős derekára volt kötve). A műfaj napja a hetvenes években áldozott le, de azóta is hatással van a mai westernfilmekre.

aki üldözi őket. A sztoriba, ami a Techland illetékesei szerint „epikus westerntörténet kapzsiságról és becsületről, féltékenységről és árulásról, erőszakról és megváltásról”, természetesen befurakodik a legendás Juarez is, aki az első rész főgonoszának csak névrokona, és aki mesés aranykincset rejtett el valahol a vadnyugaton. A terep ennek megfelelően a polgárháborús érából hamar kincskeresős westernbe vált, egzotikus helyszínként pedig a mexikói azték romokhoz is eljutunk. A készítők állítása szerint a sztori és a hangulat a klasszikus és a spagettiwesternek legjobb elemeit elegyíti, A Jó, a Rossz és a Csúf és az Egy maroknyi dollárért éppúgy inspirációs forrásként szolgált, mint a brutális-realisztikus Deadwood című tévésorozat.

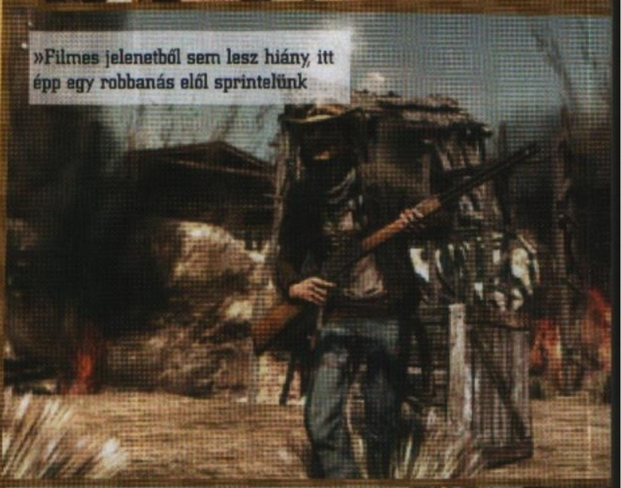
COLT, WINCHESTER, LASSZÓ

A páros ordít a mostanában minden második FPS-ben megtalálható kooperatív mód után, de ilyen sajnos nem lesz a játékban. A játékos ugyan a legtöbb küldetés elején megválaszthatja, hogy Tommal vagy Rayjel küzd (a másik karaktert az AI mozgatja), de páros játékra nem lesz lehetőség. Viszont a két főhős harcmodora eléggé különbözik, szóval akár majd kétszer is érdemes lesz végignyomni a játékot. Ray a kisebb hatótávú fegyverek, mindenekelőtt a revolverek specialistája, Thomas pedig inkább messzebbről gyilkol és puskával. Illetve Tom barátunk a lasszóval is mesterien bánik – ez váltja fel az első rész ostorát. Emellett természetesen lovakat is lehet majd használni a játékban. Hogy Ray alternatív fegyvere, a Biblia visszatér-e, még nem tudni (úgy lenne logikus, hogy ne térjen vissza, hiszen emberünk még nem felszentelt pap). A fegyverek egyébként a kor megszokott gyilkolóeszközei, vagyis coltok, vadászpuskák, ismétlőpuskák, dinamit, de az indiánok íját is használhatjuk majd, néhány helyszínen pedig rögzített lövegek (ágyú és Gatling sorozatlövő) mögé pattanhatunk. Ezen a téren kicsit a spagettiwesternek felé hajlottak el a készítők, mert a polgárháború idején néhány fegyver még egyáltalán nem volt megszokott, vagy nem is létezett. Revolverek helyett például inkább duplacsövű puskákkal ritkította egymást a jónép az 1860-as években. Azonban mint azt Pavel Kopinski, a játék termékmenedzsere több interjúban is nyilatkozta, ezen a téren megengedtek maguknak néhány anakronizmust, hogy izgalmasabb legyen a játékmenet.

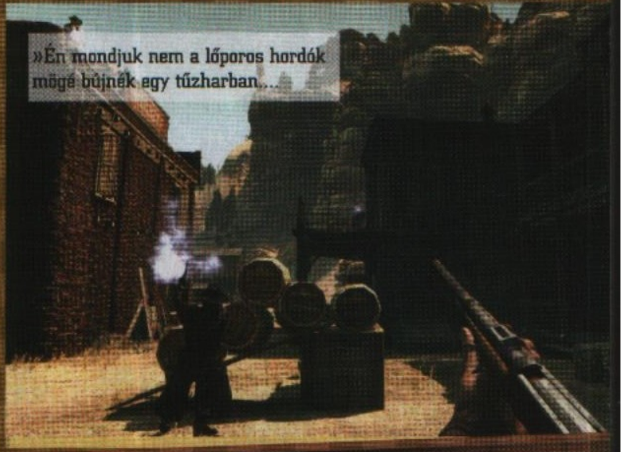
> »Lassított pisztolypárbaj és ágyútűz«

„GRINGO, KICSI EZ A KANYON KETTŐNKNEK…”

Apropó, játékmenet. Az első Call of Juarez sok kritikát kapott a Billyvel játszható részek miatt, mert a lopakodás és az ostorral végrehajtott trükkök nem voltak éppen vadnyugati hangulatúak. A játékosok szívesebben látták, amikor Ray kiállt a város főutcájára az ügyeletes rosszarcú elé párbajozni. A Techland designerei tanultak ebből, és a Bound in Bloodban az akcióra helyezték a hangsúlyt, megspékelve a játékmenetet jó sok pózzal. Továbbra is lesznek például párbajok, de persze nem bocsátkozhatunk nyakra-főre ilyen jelenetekbe, csak a nagyobb főellenségeket intézhetjük el így. Egyébként ugyanis a realitásokra is adnak a készítők, leginkább az új fedezékrendszerrel: a karakterek automatikusan lebújnak a közeli hordók, kerítések és egyéb fedezékek mögé. Hősünknek lesz egy adrenalinmérője is, amit ellenfelek lelövésével tölthetünk, és minél tökéletesebb lövéseket adunk le, annál gyorsabban töltődik. A feltöltött adrenalinmérőt valamilyen rövid ideig tartó, de nagyon hatásos harci trükkre használhatjuk el. Ray esetében például belassul az idő és elindul egy visszaszámlálás, ezalatt több célpontot is megjelölhetünk, és amikor az idő visszazökken a rendes kerékvágásba, a villámkezű Ray pillanatok alatt elintézi a megjelölt gonoszokat. Thomasnál ezzel szemben kicsit mozisabb lassított jelenetet kapunk, amiben hatásosabban lőhetünk, amíg a lassítás tart. Érdekesség, hogy az

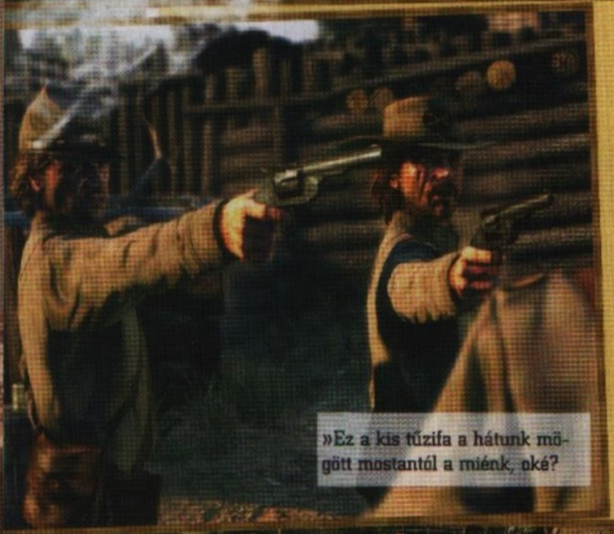


»Filmes jelenetből sem lesz hiány, itt épp egy robbanás elől sprintelünk



»Én mondjuk nem a lőporos hordók mögé bújnék egy tűzharban…

»Szóljak a csajnak, hogy beleült egy rágóba...?


»Ez a kis tűzifa a hátunk mögött mostantól a miénk, oké?

irányítás néha egészen összetett egérmozdulatokra készteti a játékost, lasszózáskor például körkörösen kell majd mozgatni az egeret, párbajozáskor pedig gyorsan le kell húzni, majd vissza, így tudjuk az ellenfélnél hamarabb előkapni a pisztolyunkat.

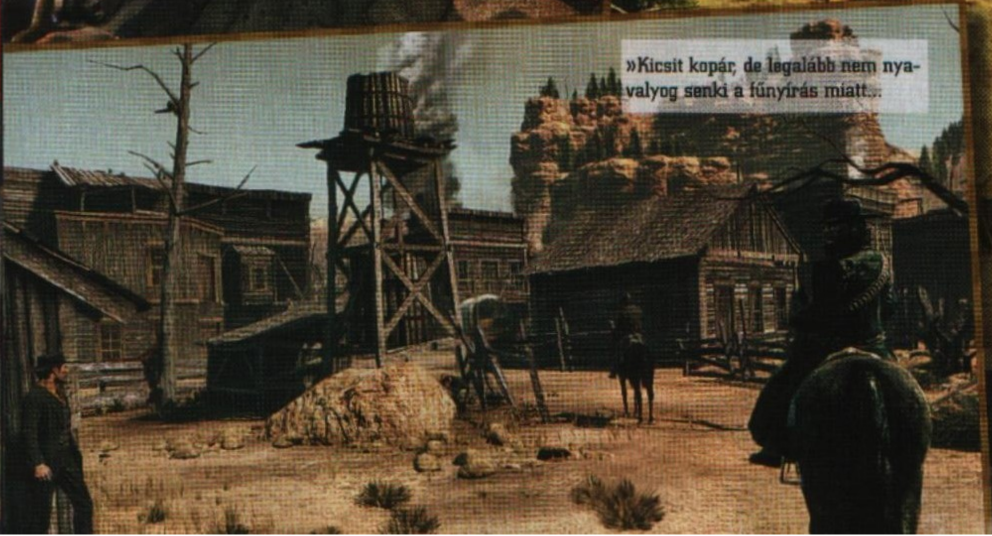
A VÉRDÍJ SZAGA

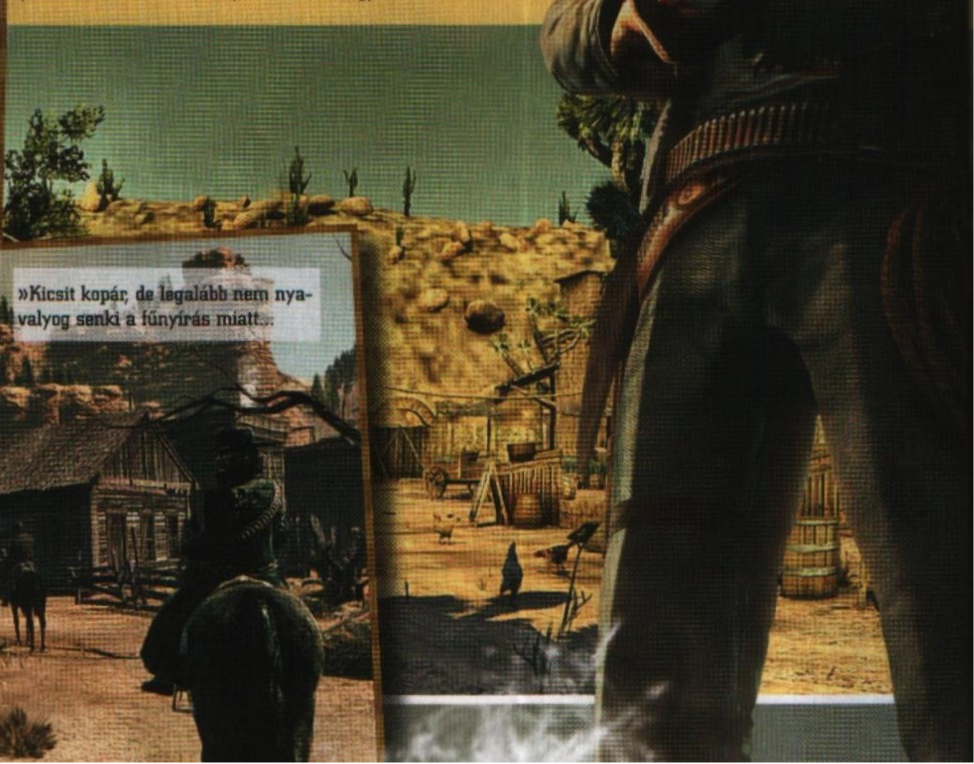
Az elődhöz képest a lengyel srácok sokat szöszöltek a multiplayer opcióval. A legnagyobb újítás ezen a téren a vérdíj-rendszer, aminek az a lényege, hogy ha egy online játékban lelövünk valakit, vérdíjat kapunk – ennek összege attól függ, hogy az áldozat mennyire volt tapasztalt harcos. A jó játékosok sok pénzt gyűjthetnek így, viszont a fejükre kitűzött vérdíj is emelkedik, ennek köszönhetően többen fognak vadászni rájuk. A Techland azt ígéri, úgy egyensúlyozzák ki a rendszert, hogy ne legyen érdemes az erős játékosoknak gátlástalanul levadászniuk a gyengéket. A begyűjtött pénzt egyébként el is lehet költeni mindenféle fejlesztésekre, amik egy meccs erejéig adnak valamilyen pluszt, és ha elég sok pénzt összespórolunk, újabb választható karaktereket vásárolhatunk (természetesen ezeket már nem csak egy meccsre). A készítők összesen tizenöt fegyvert és tizenhárom, más-más erősséggel rendelkező választható karaktert ígérnek a multiplayer részbe, ez utóbbiak közül kezdésnek ötöt kap meg a játékos, további nyolcat pedig megvásárolhat. Öt játékmódban nyomulhatunk majd egymás ellen a multiplayer partikon. A szokásos deathmatch és team deathmatch mellett újra megkapjuk a Call of Juarezből már ismert Wanted játékmódot: ebben az egyik játékos körözött bűnözőt játszik, és csak ő gyűjthet pontot, amíg le nem lövik (akkor ugyanis a gyilkosa lesz az új körözött személy). A Manhunt játékmódban két csapat van és egy körözött gonosztevő – az ő csapata védi őt, az ellenséges igyekszik lelőni, pontokat pedig minden túlélt percért kap a körözött ember csapata. Végül a Wild West Legends nevű játékmódban a harcoló csapatok közül az egyiknek bizonyos időn belül különböző feladatokat kell megoldania a pályán, a többinek pedig meg kell ezt akadályoznia. Ez utóbbi módban lehet majd lovakat is használni, a többiben nem. És akinek nem lenne elég mindez, a játékhoz mellékelt ChromEd tervezőprogrammal maga is gyárthat majd pályákat (persze ez csak a pc-s verzióra igaz). Jelenleg egyébként a Techland főhadiszállásán éppen a multiplayer játékmódokon végzik az utolsó simításokat, a játék többi része már nagyjából készen áll a nyár elejére tervezett premierre.

»A multi vérdíj-rendszere nagyot szólhat«

NÉGYSZER POLÍROZOTT KRÓM

A játék alatt a Chrome motor negyedik újrapofozott verziója fog ketyegni, de valószínűleg ez a Bound in Bloodban sem lesz a program erőssége, mint ahogy a Call of Juarezben is ez a kissé idejétmúlt engine húzta lefelé a százalékértékeket. Kopinski azért lelkendezve beszélt arról, hogy sok hibát kijavítottak, valamint hogy a nagy terek érzékeltetése és az élővilág szimulálása nagyon jól sikerült. Az előzetes videók valóban egész pofásan néznek ki, és mintha az arcanimációkon is javítottak volna (reméljük, a többin is csiszolnak még, mert néhány mozdulat igen darabos volt az első Call of Juarezben). A pályák méretre is nagyobbak lesznek, mint az elődben, a karakterek pedig több poligonból állnak, de azért nem ütik meg mondjuk a Resident Evil 5 modelljeinek a szintjét. De a főszereplő ebben a játékban úgyis a hangulat, én pedig megelégszem azzal, ha tisztességes grafikát kapok ordító hibák nél-

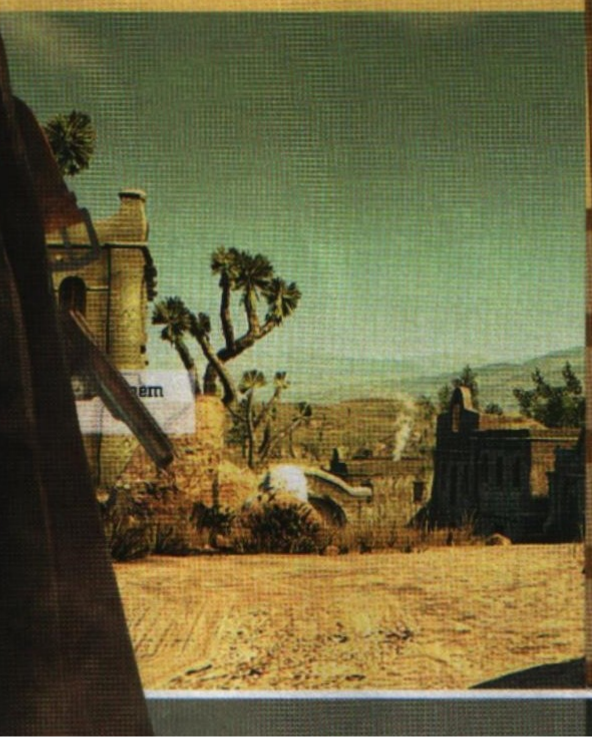

»Kicsit kopár, de legalább nem nyavalyog senki a fűnyírás miatt...

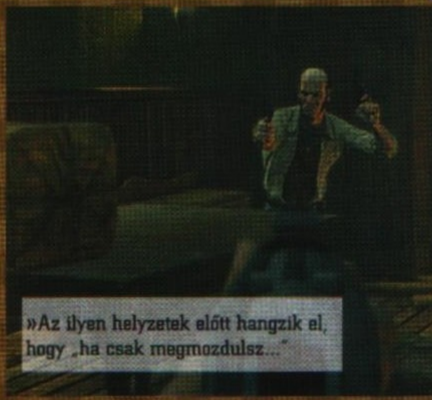


»VISZKET AZ UJJAD A RAVASZON?

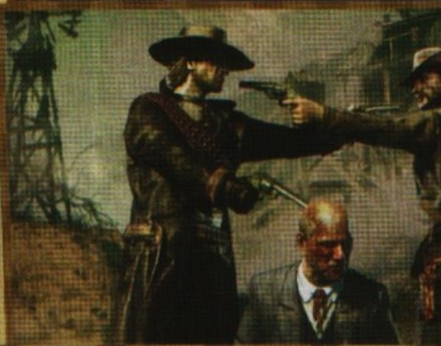
Az FPS-ek egyik nagy csábereje abban rejlik, hogy a militáns fiatalok egzotikus fegyverekkel lövöldözhetnek, amire (legalábbis hazánkban) amúgy szinte semmi esélyük sem lenne. Természetesen a CoJ sem hagyja ki a műfaj eme ziccerét: az új részben nemcsak a pisztolypárbajokból kerülhetünk ki győztesen, de a kor nehézfegyverzetét is segítségül hívhatjuk. A bal oldali képen emberünk épp egy ágyú segítségével ugrasztja ki a Mississippin hajózókat az ágyukból, a játék elején, a déliek oldalán pedig az egyik Gatling gépágyú mögé ülhetünk be egy rövid aratóbál erejéig. A vadnyugati hangulat tehát ismét a csúcsra jár majd, még akkor is, ha a közelharcban sok újításra nem kell számítani (ami nem is baj, már az első rész is tökéletesen megfelelő volt ebből a szempontból).

kül. A szinkronhangokkal nem lesz baj, az már a videókon is átjön: a szereplőkhöz jó orgánumokat találtak, és a nagy lövöldözések közben mindig akad egy-két tökös kommentárja valamelyik McCall-tesónak. Szóval ha a technikai háttéren nem csúszik el a játék, egész jó lehet ez a Call of Juarez: Bound in Blood, főleg ha kicsit még sötétebb tónusban árnyalják a történetet, mint az elődben (nekem határozottan tetszik a Deadwood említése). A polgárháborús kezdés sokat ígér, már csak azért is, mert a háború a legrosszabbat hozza elő az emberekből, és ez jobban megmagyarázná Ray tiszteletes züllött múltját is. Thomasra pedig nagyon kíváncsi vagyok, már most jobban kedvelem, mint a rossz emlékű Kanóc „Lopakodó" Billyt. Elvileg június 9-én jelenik meg a program, szóval már nem kell sokat aludni, hogy meglássuk, mire jut a Techland legnagyobb sikerének folytatásával (előzményével). Addig is tartsuk szárazon a puskaport.«





»Az ilyen helyzetek előtt hangzik el, hogy „ha csak megmozdulsz..."



MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2009. 06
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu 1537

»Már az első rész sem volt rossz, de most úgy tűnik, hogy a készítők a saját hibáikból tanulva egy igazi, hangulatos kis western-FPS-t kalapálnak össze.

»STÖKI

PRO
»Látványos, hangulatos játék, ami a vadnyugat minden kliséjét felhasználja

KONTRA
»Az előző rész is apróságokon illetve hibás tervezői döntéseken csúszott el

R.U.S.E.

» fejlesztő: Eugen » kiadó: Ubisoft » megjelenés: 2009 vége

Semmi sem az, aminek látszik

Amikor megtudtuk, hogy a francia bázisú Ubisoft stratégiai játék fejlesztésével bízta meg az Act of War sorozat fejlesztőbrigádját, már összefutott a nyál a szánkban, most azonban már nem csak sejtéseink, de tényeink is vannak – ha pedig ezeknek csak a fele is igaz...

írta» NIGHTBAGOLY

»Alacsonyan szállnak a vadászrepülők, eső lesz az éjjel

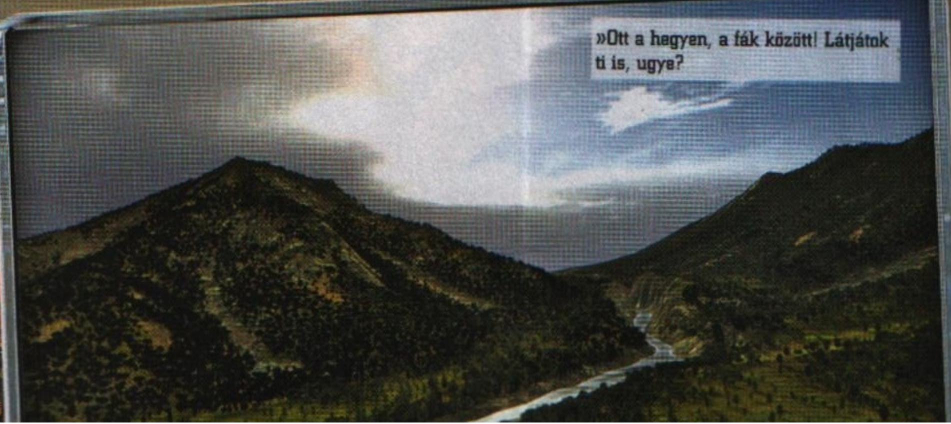
A második világháború poklába már anynyiszor ellátogathattunk – nem egyszer honfitársaink szoftvereinek segítségével – hogy bizony sokunknak már az is heveny viszketést okoz, ha megpillantjuk a római II-est. Ez azonban nem jelenti azt, hogy ne lehetne robbantani a stílusban – éppen csak komoly ellenérzésekkel (és az objektivitáshoz hozzátartozik, hogy legalább ekkora biztos rajongóbázissal) kell megküzdenie a terméknek, ha valaki azonban képes a detonáció megidézésére az a mókás névvel rendelkező Eugen Systems. Ha nem rémlik a név, akkor a füledbe súgjuk: ők hozták el az Act of War két részét – és ott már megmutatták, hogy stratégiai játékot (a kor korlátai között) bizony el lehet látni FPS-be való részletességgel, éppen csak nehézkes megmozdítani. Azóta azonban jó pár liter cián lefolyt a Tiszán, a mi nyakunkba egy új konzolgeneráció, a stúdióéba pedig a Ubisoft (és annak kis túlzással végtelen bukszája) szakadt. A végeredmény pedig az előzetes információk alapján tökéletesen beilleszthető három szóba: „dimenzió, fortély, mélység".

DIMENZIÓ

Ha az Act of War fejlesztőiről beszélünk, azt hiszem mindenki minimum forradalmat vár külcsín terén – a R.U.S.E. pedig ha másban nem is, ebben minden bizonnyal olyat robbant, hogy évekig fog miatta csengeni a fülünk. Az IRIS Zoom motor, amelyet a szoftver alá rittyentettek, több tekintetben is elképesztő – példának okáért azért, mert ha az egy (akár 100 négyzetkilométeres) térképre eső objektumok háromszögeinek számát összeadjuk (megjele-

»Kicsit begyulladtak a fiúk...

»Ezt a képet a KRESZ „Egyértelmű forgalmi helyzetek" fejezetéből loptuk



»Ott a hegyen, a fák között! Látjátok ti is, ugye?

néskor indítunk játékot – aki megszámolja majd az adott terepen egyesével, nyerhet egyet Bate Apple-mütyürjei közül) BILLIÓNYI poligont kapunk. Azt hiszem, ilyenkor szoktak pókerben blöffre gyanakodni – a Korda Gyuris kártyajáték mindenesetre előkerül majd még később is –, de a témánál maradva az Eugen Systems nyílt kártyákkal játszik: megmutatja hogy csal, és mégsem. Az ördög a részletekben lakozik: az IRIS Zoom ugyanis olyan trükkökkel él, amely-re idáig még nem volt példa. Alapvetően, ahogyan az már csak a táblás, tologatós stratégiai programoknál lenni szokott, valójában egy 2D gyanús terepasztalt látunk – még van jópofa szoba is körülötte (állítólag a véglegesből kiveszik...), ahol bumfordi ikonok között tekinthetjük át a harcmezőt. Miután a programban nincs klasszikus értelemben vett minimap, így meg kell barátkoznunk ezzel a nézettel – bár alapvetően tényleg a kilencvenes évek végét idézi (körülbelül így festett a Panzer General 3D-s része, brrr), segítségével nemcsak a pálya egy részét, hanem egészét átláthatjuk, ráadásul csak ebben a módban játszhatjuk ki „kártyáinkat" – erről majd később.

Mielőtt mindenki sikoltva menekülne el, lássuk a trükköt – a közelítést, amelynek hála már meg is érkeztünk a madártávlati nézethez, amelyben a reális méretarányokat hírből sem ismerő, de 3D-s modellek között mozogva jutunk el a klasszikus RTS-módba. Építkezhetünk, bányászhatunk, utánpótlást rendelhetünk – egy szó, mint száz, megtehetjük, amit megkövetel a haza. Ha pedig ez még mind nem volna elég, zoomoljunk tovább – na, ekkor jön az, amelytől az ember lélegzete elakad: szinte fotorealisztikusan jelenik meg előttünk a táj. A kizárólag az életből merített egységek tökéletes mozgásanimációkkal lavíroznak az aprólékosan felépített, és méretarányos helyszínek között, a nehéztüzérség lövegei árkokat robbantanak, a detonációban pedig a környéken levő fák is meghajlanak, az épületek pedig a fizika törvényeinek megfelelően, hogy a kedvenc hasonlatomnál maradjunk, kártyavárként omlanak össze. A látottakra egy szó van: dögös. Na jó, kettő: dögös és felesleges, hiszen bár tényleg olyan szinten aprólékosan van kidolgozva a több tucat közel 100 négyzetkilométeres térkép, hogy a lehelet megszegik, még a producer se nagyon tudta megmondani, hogy miért is jó ez nekünk. Elsősorban azért, mert marha jól fest.

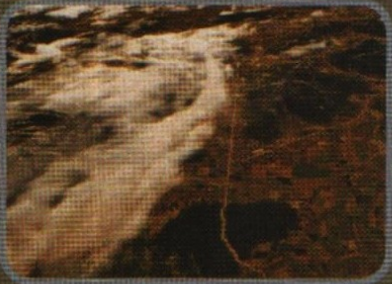
FORTÉLY

Mindezek alapján akár ásíthatnánk is – de jó, van egy billió háromszögünk, meg második világháborúnk – és most? A trükköt a már fentebb említett kártyák jelentik – ezek adják meg a program sava-borsát. Minden ütközet előtt – legyen az az aprólékosan, és relatíve történelemhűen kidolgozott egyjátékos kampány, vagy a kizárólag egymás vérére menő, tehát kooperatív módot nélkülöző multiplayer, össze kell állítani egy – jobb szó híján – paklit, amelyekből aztán a konkrét csata elkezdése előtt lapokat húzunk, véletlenszerűen, tehát ugyan mi állítjuk össze a repertoárt, de a szerencsének is hatalmas szerepe van. Segítségükkel megidézhetünk egy kamu sere-

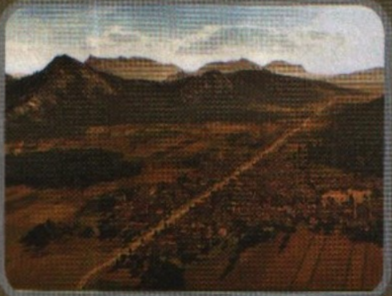
»A piros nyilak alapján a kék tankoknak nem ez a szerencsenapja...

»Térkép e táj«

Természetesen nincs arról szó, hogy örömtüzeket gyújtanánk csak azért, mert a R.U.S.E.-ban is használják a zoomolást (ami nagyjából az első idők óta alapfunkció a valós idejű stratégiákban), de tény, hogy az Eugen IRIS Zoom technológiája hozzáad valamit a játék hangulatához.



Alapállapotban tehát egy szinte kétdimenziós távlati képet kapunk, a felhők fölé emelkedve, hogy mindent átláthassunk. Ilyenkor a játék az egységeket csak ikonokkal jelzi, és ez a távolság arra jó, hogy nagyobb mérvű változtatások, például átkaroló hadművelettek végrehajtását parancsoljuk.



Pár száz méter magasból, madártávlatból már nem az egész hadsereget irányítjuk, inkább csak pár egységgel operálva az adott helyszíneken igyekszünk sikereket elérni. Ebből a nézőpontból már 3 dimenzióban látjuk az egységeket, így a támadás pontos útvonalát is megadhatjuk.

Az utolsó fokozat a szuperközeli kameraállás, ahol közvetlenül is beleszagolhatunk a csatába – szinte TPS nézetből figyelhetjük meg parancsaink következményeit. Igazság szerint ez a nézőpont talán már túl közel is lesz a tűzhöz, de a lényeg, hogy dögösen fest.

Harctéri póker

Ahogy azt a cikkben bővebben is kifejtjük, a R.U.S.E. különböző taktikai húzásokat és harctéri előnyöket nyújtó kártyalapokkal igyekszik feldobni a stratégiák megszokott menetét. A lent látható két lap jó példa lehet a rendszer megértéséhez: a bal oldalon a kódtörés, a jobbon a rádiócsend látható. Az előbbivel „feltörhetjük" az ellenség rejtjelezését, és így megtudhatjuk, mire készül, az utóbbi pedig arra jó, hogy rejtve maradjunk az ellen kutakodásai elől. Csendben a kertek alá lopakodva alaposan meglephetjük a teljesen másfelé figyelő ellenséget.

get, amelyre aztán az ellenfél ész nélkül küldi rá a védelmét, míg mi szépen elsunnyogunk a háttérben; álcázhatjuk deli fiainkat, hogy a teljes nehéztüzérséget pár kósza parasztnak lássa konkurensünk; vagy éppenséggel rádiócsendet idézhetünk, amely során csak akkor vesz bennünket észre a rivális generális, amikor már vad csatába bocsátkoztunk védtelen és szervezetlen seregével. Vagyis a kártyák valóságos pókerré változtatják az amúgy aprólékosan és realisztikusan felépített szoftvert: minden felhúzott lapot többször is kijátszhatunk a csata során – megadott időközönként – és gyakorlatilag a feje tetejére állíthatjuk a teljes játékmenetet. Ezeknek a kártyáknak a segedelmével a R.U.S.E. valódi pókerré alakul – ugyan látjuk a térképet, de a szemünk bizony megcsalhat – egyszerűen semmiben sem lehetünk biztosak. Sunnyog a bázisunk felé egy paraszt? Igen ám, de mi van akkor, ha az valójában egy komplett tankhadosztály? A folyamatos feszültség, amelynek hála inkább csak sejtünk, mintsem tudunk, igazi unikummá varázsolja a szoftvert, amelyben semmi sem az, aminek látszik, és amelyben bármikor megfordulhat a csata menete. A szerencsének azonban – akárcsak a pókerben – kis szerepe van: hiába jó a lapjárás, ha mindenre felkészülünk, és még katasztrofális fortélyokkal is nyerhetünk csatát – minden csak rajtunk múlik. Bár a többjátékos opció részleteiről még sokat nem tudunk, annyi bizonyos, hogy itt ezeknek a kártyáknak még a kampánynál is hangsúlyosabb szerepe lesz, sőt, ha hihetünk az előzetes ígéretnek, jó pár lap csak és kizárólag a többszereplős összecsapások során lesz kijátszható.

»A taktika és a blöff érdekes keveredése lesz a R.U.S.E«

MÉLYSÉG

Természetesen hiába a szemet gyönyörködtető grafika és az innovatív csavar a játékmenetben, ha maga az alapmechanizmus csapnivaló: az Eugen Systems azonban igyekszik kihangsúlyozni azt, hogy maga a stratégiai rész az, amely tökéletesen működik – minden más csak alá asszisztál. A R.U.S.E. lelke valódi, klasszikus, régi vágású stratégia, amelyben a hat náció valamelyikével megpróbáljuk megnyerni az előttünk álló ütközetek sorát, változatos küldetések megoldása közepette. A szövetségesek az Egyesült Államokkal, Nagy Britanniával és Franciaországgal, míg a galád elnyomók Németországgal, Szovjetúnióval, és Olaszországgal hódítanak. Bár itt és most frakciókba soroltuk őket, valójában mind a hat nemzet hat, a többitől teljesen független erőt tesít meg, mindegyikük egyedi megoldásokkal, technikákkal és stratégiával juthat el a végkifejletig. Az USA például okáért remek bombázókkal rendelkezik – cserébe bonyolultabb az utánpótlás megszervezése, és nehézkesen fejleszthető a technológiája, hiszen „messziről jön". A franciák képesek bárhol szinte áthatolhatatlan védelmi vonalat elhelyezni – viszont ilyenkor gyakorlatilag képtelenek a támadásra. Az oroszok rengeteg emberrel rendelkeznek, ok-okozati törvény alapján azonban ehhez mérten a többiekhez képest jóval nehezebben tudnak akár egy harckocsit a terepre küldeni – Szása van, Katyusát azonban gyártani kell.

Mind a hat egyedi frakció saját épületekkel, komplett, a többitől eltérő infrastruktúrával rendelkezik (tehát nem arról van szó, hogy az olaszok ferde toronynak, a britek meg lordok házának nevezik a barakkot). Arról már nem is beszélve, hogy a nyersanyagszükségleteik, sőt, az alapanyagok beszerzési módja is eltér egymástól. Egy szemléletes példával élve az oroszok parasztok segítségével termelik a nyersanyagot (relatív gyorsan, de főképp em-

A UBISOFT FIGYELMÉBE...

A francia eredetű cég mostanában rákapott a játéktechnikai és játékmenetbéli forradalmasításra, így úgy gondoltuk, kicsit segítünk nekik, hogy ne múljon el az a lendület, amit az EndWarral és a R.U.S.E.-zal vettek a srácok.

»GONDOLATIRÁNYÍTÁST!

Az EndWar hangvezérlése nem rossz, de a hangos beszéd meglehetősen zavarta a családtagokat, így itt még van hova fejlődni: addig nincs pihenő, amíg a játékok nem képesek érzékelni a gondolatainkat. Kicsit több kell majd, mint egy mikrofon, az tuti...

»JADE RAYMONDOT MINDEN BORÍTÓRA!

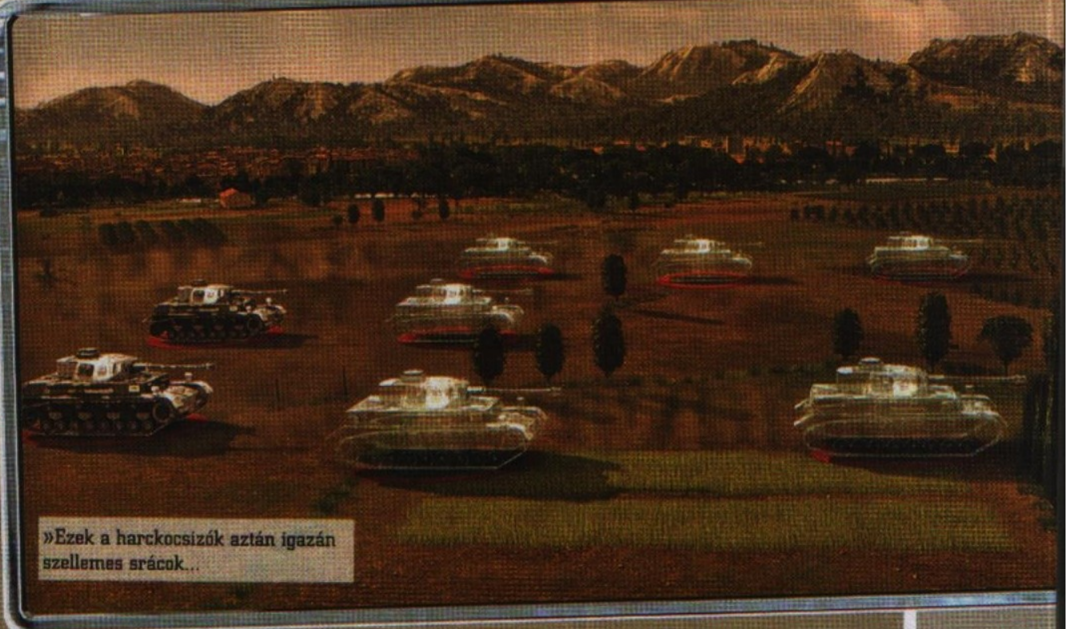
Az, hogy az Assassin's Creed első részénél egyértelmű figyelemelterelésként felhasznál hölgy időközben eltűnt a cég első vonalából, egyáltalán nem meglepő – ennek ellenére mi azt javasoljuk, hogy ha a játékok minőségén nem is javít Ms. Raymond közreműködése, azért a dobozokon jól mutathat.

»ISTVAN NEMERE-SOROZATOT!

Tom Clancy? Ugyan kérem, ne kispályázzunk, nekünk magyaroknak sokkal komolyabb adunk van a militáns amerikainál: Nemere mester sokoldalúbb, termékenyebb, és nem utolsósorban nagyobb darab, mint a mostanában kicsit túlexponált Clancy.

»A JÖVŐ ITT VAN«

Ha már innováció, akkor Ubisoft – a hangkommunikáció után most a brigád egy jelentősen kisebb réteget érintő megoldás, a Microsoft futurisztikus Surface-e felé nyúlt. Aki esetleg lemaradt: a Windowsos cég egyedi, asztalba épített számítógépének segítségével pusztán az érintéseinkkel rajzolhatunk, képeket, és mappákat rendezhetünk, vagy éppenséggel – a megjelenés után – már R.U.S.E.-ozhatunk is. A dohányzóasztal méretű ketyere közel kettő és fél millió forintot kóstál, egy szó mint száz, jelentősen nehezebb tétel, mint az EndWarhoz használható headset, annyi azonban bizonyos, hogy soha nem látott élmény lehet pusztán a tenyerünket használva, afféle botcsinálta Tom Cruise-ként hadba vezetni a seregeinket. Reméljük, ha máshol nem, valamiféle exkluzív játékteremben ki lehet majd próbálni a dolgot – a játék első trailere ugyanis félelmetesen meggyőző volt: ott a két játékos ujjaival lökdöste a csatahajókat a tenger hullámai közé, vagy éppenséggel a ketyerére tenyerelve közelített rá a küzdelemre.


»Ezek a harckocsizók aztán igazán szellemes srácok...

berbe ölhető formában), az amcsik meg hozatják (lassan, cserébe technikaként kapják, mondjuk bombázóként). Ha már szükségletek, felejtsük el, hogy tradicionális RTS-hez méltón kijelöljük a parasztot, ráklikkelünk a bányára (vagy éppenséggel a behozatali pontra), és folytatjuk az eszetlen klikkelgetést – a R.U.S.E.-ban ahhoz, hogy a nyersanyag eljusson a bázisunkig, biztosítanunk kell számára az utat. Ha egy híd vezet a „bányáig", az lerombolható, ha egy egysávos út, az eltorlaszolható – ráadásul a nagy klikkelgetés közben nemegyszer botolhatunk bele a többszörös korlát valamelyikébe: elfogy a nyersanyag, vagy a sereg méretei miatt egyszerűen lassan jön. A fejlesztők valósággal undorodnak az eszetlen, kizárólag az ujjaink izmait erősítő programoktól, így a szoftver, bár RTS lesz, sokkal inkább igénybe veszi a szürkeállományunkat, mintsem a bal, vagy éppenséggel jobb kezünket. Félelmetes mikromenedzsmenttől azonban nem kell tartani: az Eugen ígéri, hogy csak ott aprólékoskodnak, ahol erre szükség van – nem kell például üzemanyag, vagy éppenséggel felcser, tankjaink keresztbe-kasul szelhetik teszem azt az orosz sztyeppéket, ha pedig éppen pihi van (tehát nem lövöldöznek ész nélkül más bádogdobozokra), akkor maguktól gyógyulnak. Ez ugyan betesz egy picit a realitásnak, de a játékélményt – legalább is az ígéretek szerint – jelentősen gördülékenyebbé teszi.

»Bár jó lenne némi változatosság, a második világháború még mindig hálás alaptéma.«

REALIZMUS SZINTE MINDENEK FELETT

Ha még nem lett volna egyértelmű – bár a pókerszerű kártyarendszerrel, meg pár aprósággal megbolondítják a szoftvert, a R.U.S.E. valójában egy szinte minden fronton realisztikus játék lesz. Ez tetten érhető a már éltetett nyersanyagrendszerben, az épületekben és a méretarányokban, valamint a fejleszthető és felhasználható egységekben egyaránt. Nem lesznek szoknyás, nyalókázó japán csajszik, akik lézerrel porrá omlasztják az ellenséget, szuperfegyverek vagy éppenséggel legyőzhetetlen tankok – akár csak az életben, itt is mindennek meglesz a maga ellenszere, ráadásul a készítők ehhez nem a sci-fi énjüket, hanem a valóságot veszik alapul. A felhasznált textúrákat – legyen szó tájakról, vagy éppenséggel tankokról – mind valós helyszíneken, illetve létező harckocsikról fotózták, az aprólékosság pedig esetünkben ezerszer is meghálálja magát: az ember tényleg úgy érzi, hogy ott van, erre pedig a játékmenetbeli finomságok (az egységek sebessége, hatékonysága, gyengéi) mind és mind rátesznek még egy-egy lapáttal. Az Ubisoft, mint kiadó napjainkban már szinte garancia az újszerűre (néha saját címeinek megerőszakolásaival együtt is), a R.U.S.E. esetében azonban az Act of Wart is fejlesztő brigád neve cseng erősebben – a kettő összefogása, plusz ígéretek, mínusz reális gondolkodás... akárhogyan is számolunk, úgy néz ki, az idei esztendő legforradalmibb, legötletesebb, és leglátványosabb stratégiai játékainak egyikével kell farkasszemet néznünk valamikor év végén a program személyében. Csak reménykedhetünk benne, hogy a PC mellett konzolokra is készülő szoftver nem esik a túlegyszerűsítés hibájába – sajnos láttunk mi már karón Stormrise-t, de ettől a kiadótól, ettől a brigádtól elképzelhetetlen a kudarc.«

»A hadsereg szokásához híven idén is kiveszi a részét a mezőgazdasági munkákból

MŰFAJ»	»STRATÉGIA
MEGJELENÉS»	»2009 TÉL
KÉSZÜLTSÉG»	»50%

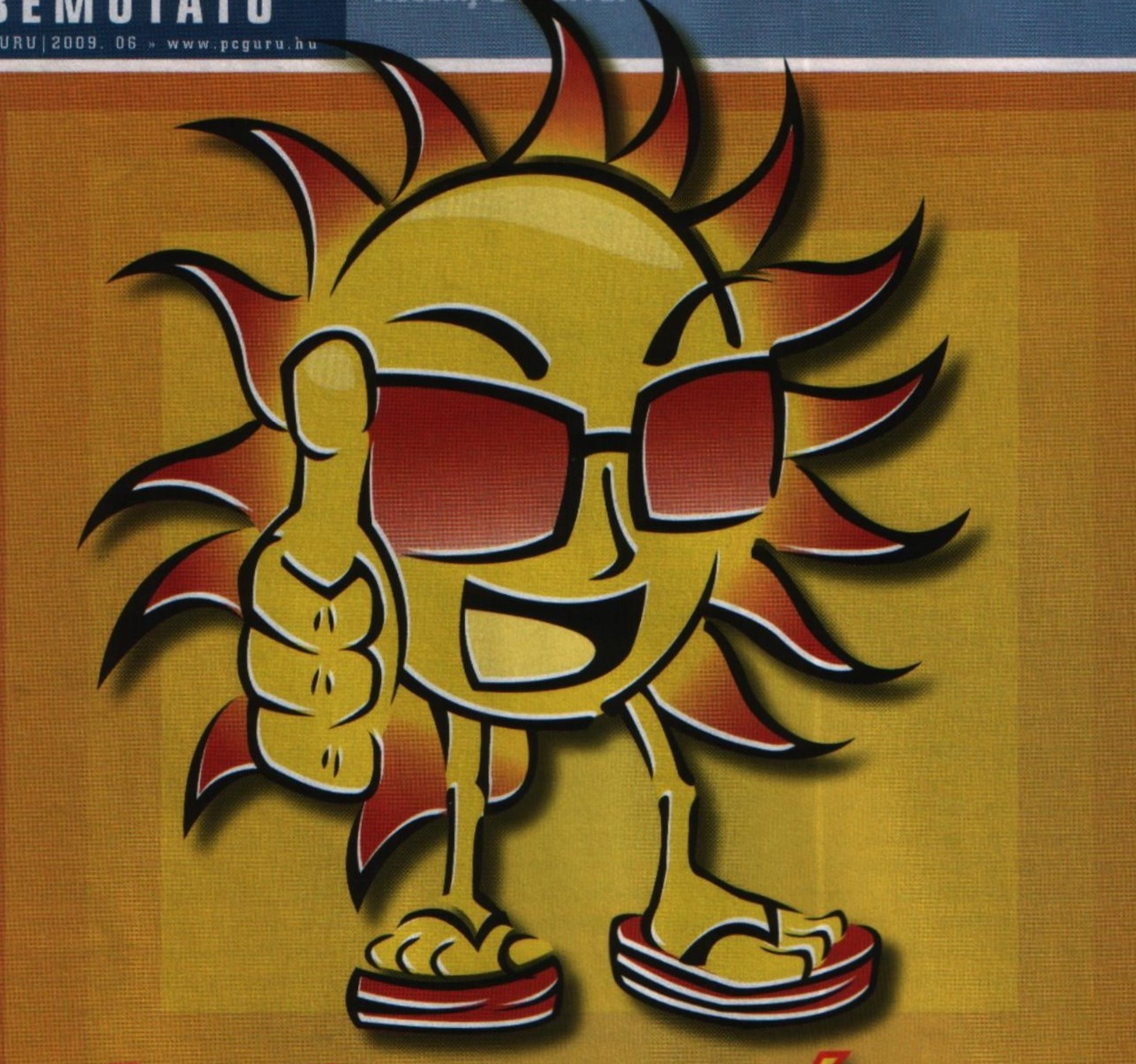
www.pcguru.hu 1612

»A fejlesztők úgy játszanak a millionyi poligonnal, mintha természetes lenne – a dögös látvány alatt ráadásul az előzetes infók alapján egy innovatív stratégiai játék bújik meg.

»NIGHTBAGOLY

PRO »Hihetetlennek tűnő grafikai megoldások és blöfföléső lehetőség

KONTRA »Konzolokra is készül, így fennáll a túlegyszerűsítés veszélye



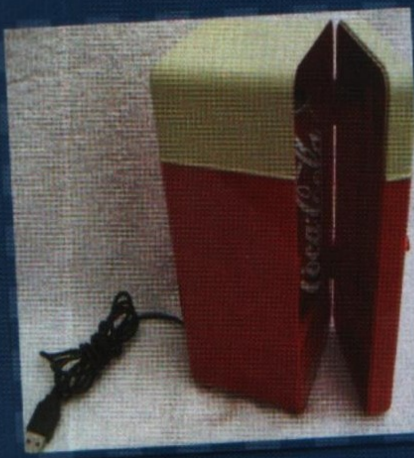
KÉSZÜLJ A NYÁRRA!

Még csak április van, de már most melegebb van a lakásban, mint a nap felszínén? Sebaj, a Guru segít felkészülni! Öt remek ötletet is kigondoltunk, hogyan is védekezhetnénk hőguta, gépleállás és a család rosszallása ellen. Egyet se félj, ha a tavalyi forró évszakról rossz emlékeid vannak, profi és tapasztalt csapatunk egy olvasót sem hagy cserben! (Az ötletek kipróbálásából származó anyagi, erkölcsi és pszichológiai károkért felelősséget nem vállalunk.)

írta» MIGUEL

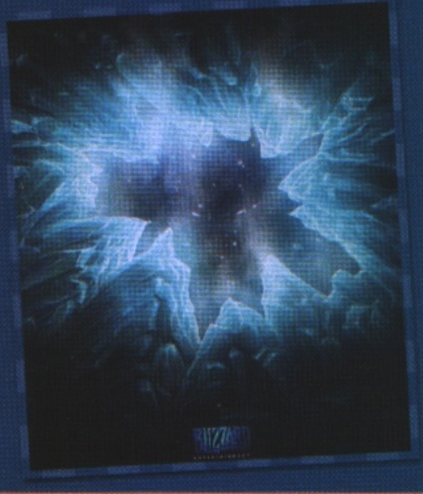
AZ USB CSODÁJA

Az első és legfontosabb, hogy a saját kényelmünkről gondoskodjunk, és nem is kell túlgondolkozzuk dolgot: a technika eme csodálatos találmánya, az USB-port siet a segítségünkre. A találékony fejlesztőmérnökök sorra fejlesztik ki az olyan apróságokat, amik túlélhetővé teszik a legdurvább hőhullámokat is. Ha eltekintünk az olyan alapoktól, mint az USB-s nyakmasszírozó és a teafőző, persze szűkül a választási lehetőségek köre, de nézzük inkább más szempontból: mire is van szükségünk a tikkasztó melegben? Egy jó hideg üdítőre! Természetesen a lakásban nyilván akad egy hűtő, amiben sorjáznak a jeges italok, de az nem az igazi, ha fel kell állnunk a gép elől. A megoldás tehát: USB-s hűtőszekrény! Attól persze nem kell tartani, hogy teljesítménye nyomán a nyitva felejtett kis masina lefagyasztja a szobát (vagy a gépet), de egy három decis dobozos üdítőt minden egyéb cifráda és vargabetű nélkül a tökéletes fogyasztási hőmérsékletre hűt. Magyarországon sajnos nem találtunk felkészült és előrelátó forgalmazót, de ez ne szegje kedvünket: az usbgeek.com internetes oldalon mindössze harminc dollár (no meg némi postaköltség) fejében rá is tehetjük izzadó kezünket erre a remek találmányra.«



FEJBEN DŐL EL

Az agykontroll szintén olyan fegyver, amit érdemes alkalmazni a forróság ellen: győzzük meg magunkat, hogy nincs is olyan meleg! Bonyolultan hangzik, olyasminek, amihez agyhullámok meg kemény pszichológia kell, pedig egyszerű ez, mint az egyszeregy. Az első lehetőség, hogy kicsit téliesítjük a Windowst. Cseréljük le az asztal hátterét valami nagyon havasra, a böngésző kezdőlapja pedig legyen a nemzetközi hóállás-jelentés, lehetőség szerint valamelyik olyan ország adataival, ahol a tél metsző aktualitás. Ha ez sem segít, jöhet a nehéztüzérség: játsszunk csak télies játékokat. Jelen számunk teljes játékához kapcsolódóan kézenfekvő választás lehet az Icewind Dale előkaparása a szekrény aljáról, de ha valaki az aktív lehűlés híve, felőlem jöhet valamelyik téli olimpia játékos feldolgozása is. Ha ezzel csak átmeneti sikereket érnénk el, ne tétovázzunk: a Blizzard nem szereti hirdetni, de a nevük varázserejű – a játékaik elején látható kis videó a hóviharral jó pár fokot jelenthet a szobában. A végső fegyvert csak a legbátrabbaknak, a melegtől leginkább szenvedőknek ajánljuk: dobjuk be a családnak (a szüleinknek, idősebbek esetén a feleségünknek), hogy új gépet szeretnénk. Garantáltan megfagy majd a levegő...«

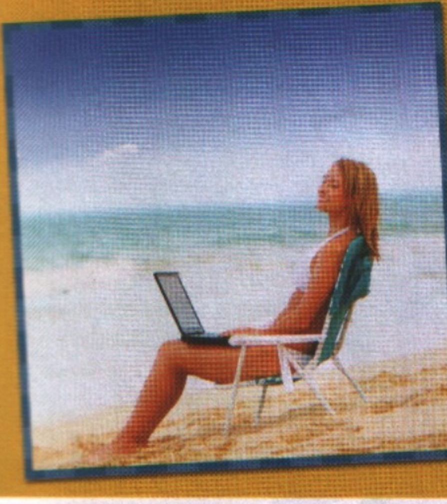


PORSZÍVÓT SZEGEZZ!

Nem, nem azt fogjuk javasolni, hogy próbáljátok leszippantani a napot, bár az valóban permanens megoldást jelentene a nyári meleg problémájára. Összeállításunk egyetlen komoly tanácsa következik, ám a megközelítés nem nélkülözi a tudományos komolyságot sem. A számítógépeink egyik legnagyobb ellensége a folyamatosan gyűlő, vegyes összetételű por. A szellőzőnyíláson beáramló levegővel együtt érkező piszok egyenletes takarót von a fontos alkatrészek felszínére, és ez nemcsak azért fontos, mert ritka undorító látványt nyújt, hanem mert ez a porréteg megakadályozza az egyenletes és optimális hőleadást. A megoldás nem feltétlenül összetett tevékenység: kapjuk elő a család féltve őrzött porszívóját, szereljük le a PC-nk oldalát, aztán hadd szóljon! Érdemes persze az eleinte kevésbé fontosnak vélt részletekre is figyelmet fordítani: egyrészt csak óvatosan, mert a túl erős szívóhatás könnyedén felszedi a kondenzátorokat meg a többi titokzatos alkatrészt a NYÁK-lapokról, másrészt érdemes a műveletet a szabadban végezni, méretes atyai pofonoktól menekülhetünk meg, ha nem a lakásban kezdünk el porolni.«

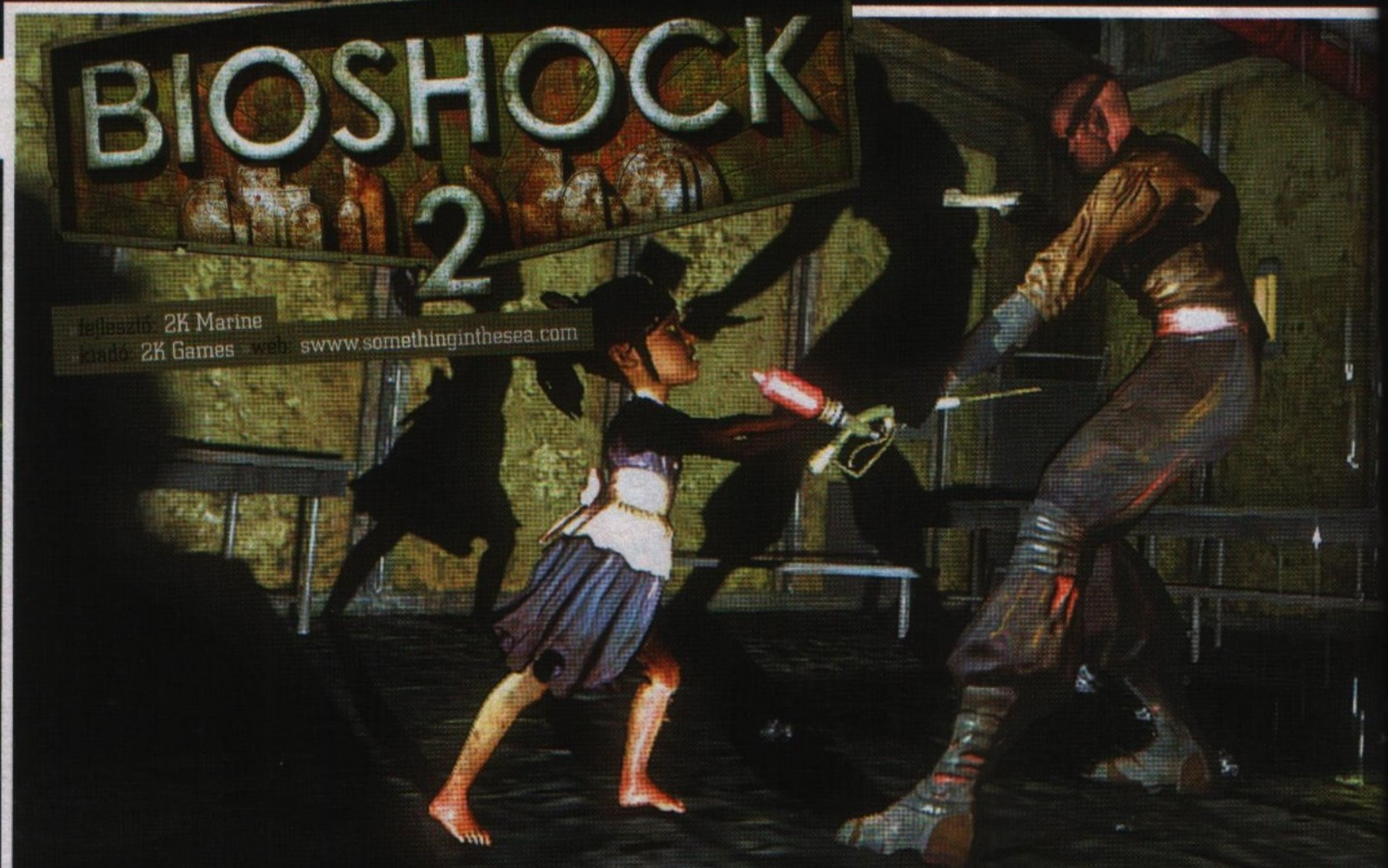
KÖLTÖZZ IZLANDRA!

Az emberiség történelme során számos ötletet lesett el a természettől, így most mi is ezt javasoljuk. Mit tesznek a madarak, ha hidegebbre fordul az idő? Felkerekednek, és párezer kilométernyi könnyed repkedés után jóval ember... vagyis madárbarátabb klímában töltik el a barátságtalanná váló időszakot. Nos, hasonlót mi is megtehetünk: ha túl meleg van, ne szenvedjünk, ne tűrjünk: költözzünk nyugodtan a sarkkör közelébe, mondjuk a festői Izlandra! Ha az aktuális gazdasági hírek nem is, de az időjárás-jelentés rögtön barátságosabbá válik. Nem hogy nem lesz gond a továbbiakban a gépünk hűtésével, de kis szerveréssel az is elérhető, hogy külön fűtést is kelljen építeni a gépbe. Persze az is lehet, hogy valaki szimplán telhetetlen: hallottunk már olyat, hogy valakinek nem elég a nyári napok hosszúsága (főleg akkor nem, ha a családi egyezmények szerint „sötétedésig" lehetünk a gép előtt). Erre is van megoldás: irány az Északi-sark! A Föld forgástengelyének dőlésszöge miatt ugyanis nyáron arrafelé nincs gond a lefekvéssel: hat hónapnyi szakadatlan nappal áll minden hardcore játékos rendelkezésére.«



ÉS AMIRE SENKI SEM SZÁMÍT

Lehet itt komolytalankodni, meg őrültebbnél őrültebb ötletekkel elütni a dolgot, de nézzünk szembe a tényekkel: a nyár elsősorban a szabad levegő évszaka. Érzem ám a kedves olvasók átható, vádló tekintetét, de nem a szülők fizettek le, hogy ezt írjam: az év legmelegebb időszakában nem azért süt hét ágra a nap, nem azért melegszenek fel a tavak és folyók, nem azért nyitnak ki a strandok, és végképp nem azért adnak szünetet az iskolákban, hogy az emberek otthon üljenek, és ki se dugják az orrukat a szobából. Nyilván persze lehet pár olyan nap, amikor inkább a gép előtt döglünk, hiszen a nyár az az időszak, amikor az embernek fel kell töltődnie élményekkel (no meg amikor van ideje bepótolni az év közben kihagyott játékokat), de pont ez az, amit a hasznunkra fordíthatunk: ha most sokat vagyunk a szabadban, később legalább hivatkozhatunk rá. Ha majd szeptemberben azzal jönnek a szüleid, hogy sosem csinálsz semmit, ami legalább távolról emlékeztetne a sportra, mondhatod, hogy „de hé, hát egész nyáron a strandon/focipályán/kocsmában (na jó, ez utóbbit ne mondjuk) voltam". Ami ennél is nyomósabb ok: a jó csajok a strandról csak a legritkább esetben jönnek el a szobánkig. Egyszóval: kifelé! «

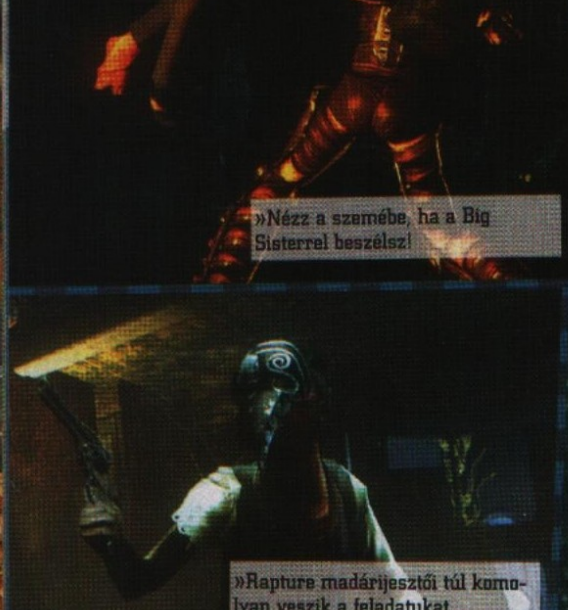


Milyen mélyre süllyedhetünk?

Két évvel ezelőtt egy olyan FPS látott napvilágot PC-n és konzolokon, amely még a műfajtól egyébként irtózó játékosokat is a képernyő elé szegezte. A Rapture elvadult világába kalauzoló Bioshock egyszerre volt akció, horror, bitekbe öntött pazar stílus, és hangulatbomba. Idén érkezik a folytatás, mi pedig utánajártunk, vajon mire számíthatunk a második merülés alkalmával...

írta» BATE

»Nézz a szemébe, ha a Big Sisterrel beszélsz!

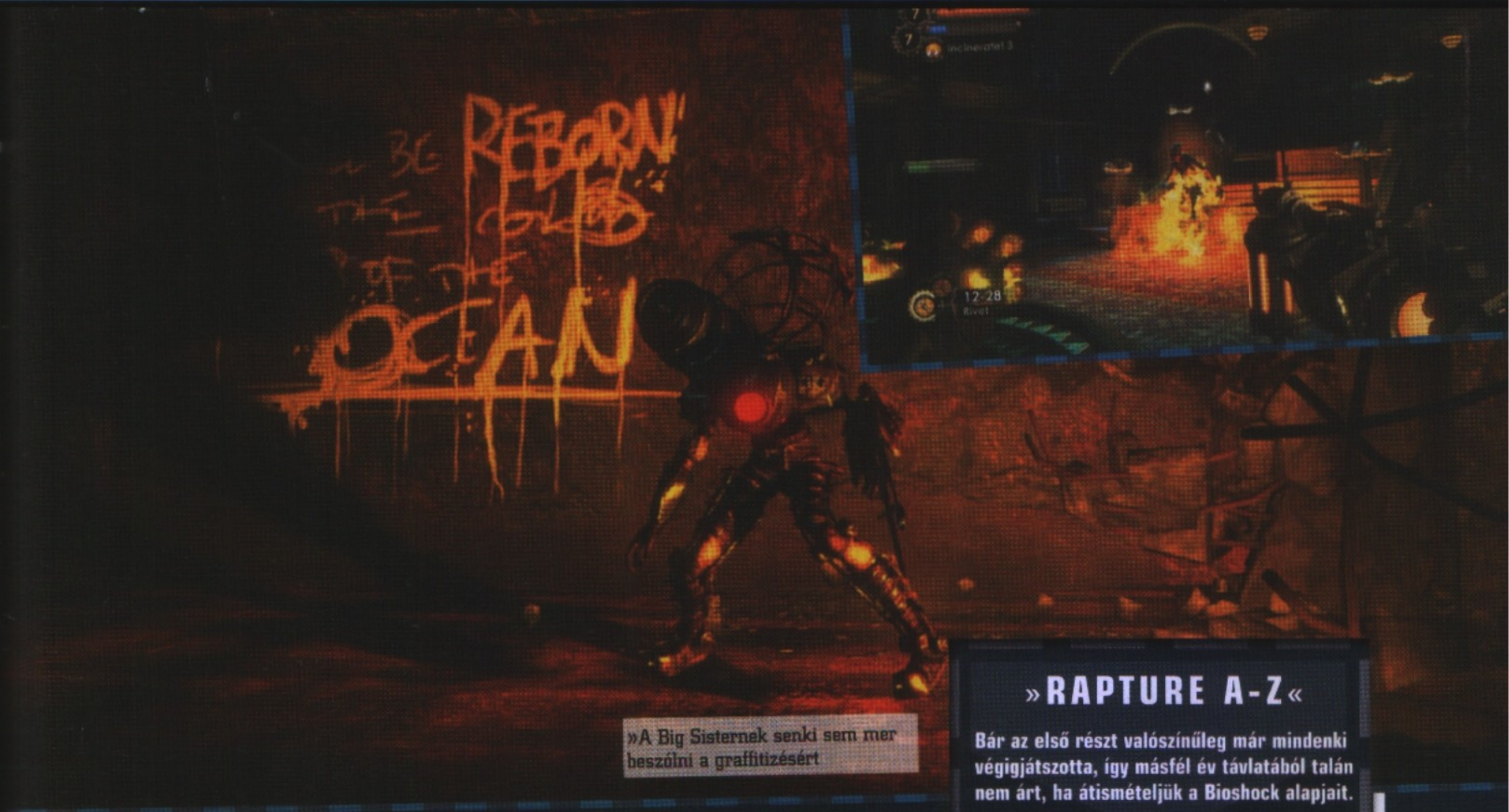

»Rapture madárijesztői túl komolyan veszik a feladatukat...

A Bioshock folytatásáról cikket írni nem könnyű feladat, hiszen az emberben ott kapálózik a lelkes játékos, aki alig várja, hogy ismét leúszhasson Rapture romjai közé, de mellette ott áll az objektivitást zászlajára tűző újságíró is, aki homlokát ráncolva azon gondolkodik, vajon röpke két év alatt, csapatváltással súlyosbítva meg lehet-e ismételni a 2007-es bravúrt. A Bioshock 2 ismét mellbevág majd? Vagy Rapture-ben csak poshadt víz maradt? Az eddig napvilágot látott információkat összegyűjtve igyekszünk mérleget vonni, gyere hát, nézzük meg együtt, mi az, amit a sötétlő víz tartogat...

»A második merülés mélyebb, sötétebb és veszélyesebb.«

HOGYAN TOVÁBB?

Ez volt az a kérdés, ami minden ember fejében felbukkant, miután Big Daddynek öltözve legyőzte Rapture zsarnokát. A haldokló víz alatti civilizációt elhagyták az életet biztosító Little Sisterek, nem marad hátra más, csak a biztos pusztulás. Vagy mégsem? A megjelenést követően hiába indultak útjára pletykák, hogy a második rész előzmény lesz, a nemrégiben elindított víruskampány szinte azonnal tisztázta, hogy nem lesz itt vájkálás a múltban, hanem ugrunk szépen tíz évet az időben és még csak nem is lépünk a felszínre, hanem visszatérünk a jól ismert város romjai közé, ahol valahogy mégis újraindult a meglehetősen torz élet. A fejlesztői székben az Irrational Games-t (azaz most már 2k Bostont) váltó 2K Marine ötletgyárosai meglehetősen meredek ötletekkel igyekeztek tovább szőni az egyébként sem túl hétköznapi sztorit. Az eddig közzétett történetdarabkák szerint a nagyvilágba szállingózott Little Sisterek közül egy nem elégedett meg azzal, hogy normális életet élhet, visszatért a víz alá, hogy a város megmaradt részeibe ismét életet leheljen és egyben a megmentett területek úrnője legyen. Célja érdekében a szárazföldi civilizációból arra érdemes kislányokat rabolt és Little Sistereket nevelt belőlük, hogy ismét belendülhessen az ADAM „szüretelése". Ezen felül még egy helyes kis



»A Big Sisternek senki sem mer beszólni a graffitizésért

páncélt kovácsolt magának, aminek köszönhetően megszületett az első Big Sister, Rapture újkeletű vezére. Ez idáig nem is olyan rossz, ám a rázósabb rész most következik: a játékos ugyanis Big Daddyként csöppen a cselekménybe, méghozzá a legeslegelső példány személyében. Előre ítélni butaság volna, de annyi bizonyos, hogy ez a tény kapásból felvet néhány égető kérdést: hol voltunk a Bioshock első részének idejében? Hogyhogy még életben vagyunk? Mikor és hogyan ébredtünk öntudatra és miért törünk az új főnök életére, miközben elvileg az egyetlen célunk, hogy védelmezzük a Little Sistereket? Nagyon reménykedünk, hogy ezen dramaturgiai sebekre kiváló tapaszokkal fog válaszolni a játék, mert elég nagy szégyen lenne, ha a minden elemében tökéletes történettel bíró Bioshockot egy tátongó lyukakkal tarkított fércmunka követné.

A BIG DADDYK ÉLETE NEM CSAK JÁTÉK ÉS MESE

Annak idején szerencsétlenül járt Jack barátunk egy repülőbaleset következtében jutott el Rapture-be, a második rész kapcsán pedig még hétpecsétes titok, hogy a játékos miképp csatlakozik be ismét a város vérkeringésébe. A fejlesztők ígérete szerint egy ismerős, de mégis ismeretlen város vár majd ránk, egy olyan hely, melynek egyes elemeit már korábban bejárhattuk, ám ezúttal olyan helyszínekre is eljuthatunk, ahová az első rész keretében nem volt lehetőség. Nem csoda, hiszen Rapture hatalmas, csupán egy morzsáját volt alkalmunk felfedezni, s bár rengeteg része az enyészeté lett, még mindig akadnak olyan területek, ahol igencsak zajlik az élet. Ezek egyike a kulcsfontosságú Fontaine Futuristics, a terület, amely lényegében a vízalatti város szíveként funkcionál. Ez az a létesítmény, ahol a Little Sisterek által begyűjtött ADAM feldolgozásra és elosztásra kerül - ne feledjük, a különleges folyadék a rapture-i élet alapköve, e nélkül semmi sem működik. Az idő és a Jack által végzett pusztítás persze komoly nyomot hagyott a víz alatti világban, az egyes helyszínek között már nem felvonók és alagutak segítségével fogunk közlekedni, hanem kénytelenek leszünk kimenni a „szabadba" és az óceán fagyos vizében megtenni az utat a célállomásaink között. Arról ugyan nem szól a fáma, hogy ez csak egy kis bónusz lesz-e, vagy harcolni is lesz lehetőségünk a vízben, de a magunk részéről nem bánnánk, ha egy ilyen opció is bekerülne a programba. Apropó, harc: ez az az elem, ami komoly változáson ment át az első részhez képest. Lévén a búvárruhás behemótok egyikévé váltunk, elfeledhetjük a villámgyors mozdulatokat és a kézifegyvereket. Bár lomhák nem leszünk, a mozgásunk megváltozik a megszokotthoz képest és a legjobb barátunkká a jobb kezünkön viselt fúró válik, amivel kényünk-kedvünk szerint apríthatjuk majd a ránk vetődő jónépet. Na jó, a kényünk-kedvünk egy picit túlzás, hiszen mi a Big Daddyk első szériája vagyunk, így nem tökéletes a cucc, de aggodalomra semmi ok, lehetőségünk lesz arra (ahogy azt már korábban tapasztalhattuk), hogy kicsit tuningoljuk a kicsikét. Emellett a plazmidmániákusoknak sem kell aggódniuk, hiszen ez sem

»RAPTURE A-Z«

Bár az első részt valószínűleg már mindenki végigjátszotta, így másfél év távlatából talán nem árt, ha átismételjük a Bioshock alapjait.

ADAM: A tengeri csigák egy addig fel nem fedezett fajából kivont anyag bámulatos változásokat képes előidézni az emberi testben, például begyógyítja a sérült szöveteket, de akár a DNS alapjait is képes átírni. Az anyag nagyüzemi gyártásához a csigákat árvaházakból összeszedett kislányokba ültették. Mellékhatások: agresszivitás, mentális problémák.

ATLAS: A Bioshock első részének főszemete, aki először elhiteti velünk, hogy egy oldalon állunk, sőt szemtanúi vagyunk annak, ahogy a kislánya és a felesége elpusztul egy robbanásban. A játék végén kiderül, hogy ő nem más, mint a Fontaine nevű őrült, (aki korábban már lázadást is szított Andrew Ryan ellen), a plazmidok kitalálója és áldozata is egyben, hiába pumpálja ugyanis tele magát ADAM-mel a játék végén, megküzdünk vele és megöljük.

BIG DADDY / LITTLE SISTER: Rapture látképének legfurcsább párosa az ADAM gyűjtögetésére kirendelt, durván tudatmódosított kislány és a mélytengeri búvárruhába bújt fegyveres testőr. A játék folyamán tucatnyi apu-kislány duó kerül majd elénk, és a behemót legyőzése után mindig dönthetünk, hogy megóvjuk a lányka életét és meggyógyítjuk őt, vagy kisajtoljuk belőle az utolsó csepp ADAM-et is (ettől a döntésünktől nagyban függ a játék végkimenetele).

PLAZMID: A finomított ADAM végterméke, speciális képességeket adó csodaszer.

RAPTURE: Andrew Ryan tenger alatti városa, ami független minden politikai vagy vallási befolyástól, és ahol a lényeg a tudományok és a művészetek szabad szárnyalása – lett volna, ha az ADAM birtoklási vágya nem dönt romba mindent.

RYAN, ANDREW: Rapture megalkotója, az első rész főszereplőjének tulajdonképpeni apja – a lázadás utáni paranoiája nagyban hozzájárul Rapture pusztulásához.

»„Kislány, még egyszer meglátlak a hegesztőapparát környékén...”

tűnik el, ismét a végtelenségig fejleszthetjük majd magunkat ezen a téren, s habár lesznek régi ismerősök a repertoárban, a 2K Marine emberei igyekeznek egy egészen új palettával megőrvendeztetni a játékosokat.

KIJÖHET A BIG DADDY JÁTSZANI?

Ha már úgyis szóba került a Big Daddy harci kapacitása, érdemes beszélni arról, hogy kik ellen fogjuk használni a fúrónkat és a képességeinket. Ahogy azt már említettük, Rapture korántsem olyan kihalt, mint ahogy azt mi az első rész végén gondoltuk. A populáció nem halt ki teljesen és a Big Sister is gondoskodott róla, hogy birodalma ismét megteljen élettel. Ebből következik, hogy ismét rengeteg Splicer, függő nyomorék és Big Daddy fogja utunkat állni a játék során. Mivel elég jól el vagyunk eresztve páncélzatilag, az egymagukban támadó egyedek nem nagyon fognak sebet ejteni rajtunk, ám mivel ők sem teljesen hülyék, fel kell készülnünk arra, hogy alkalmanként egész hordányi őrült fog a nyakunkba ugrani. Ezekre a pillanatokra érdemes felkészülni és

»Rapture korántsem olyan kihalt, mint azt gondolnánk.«

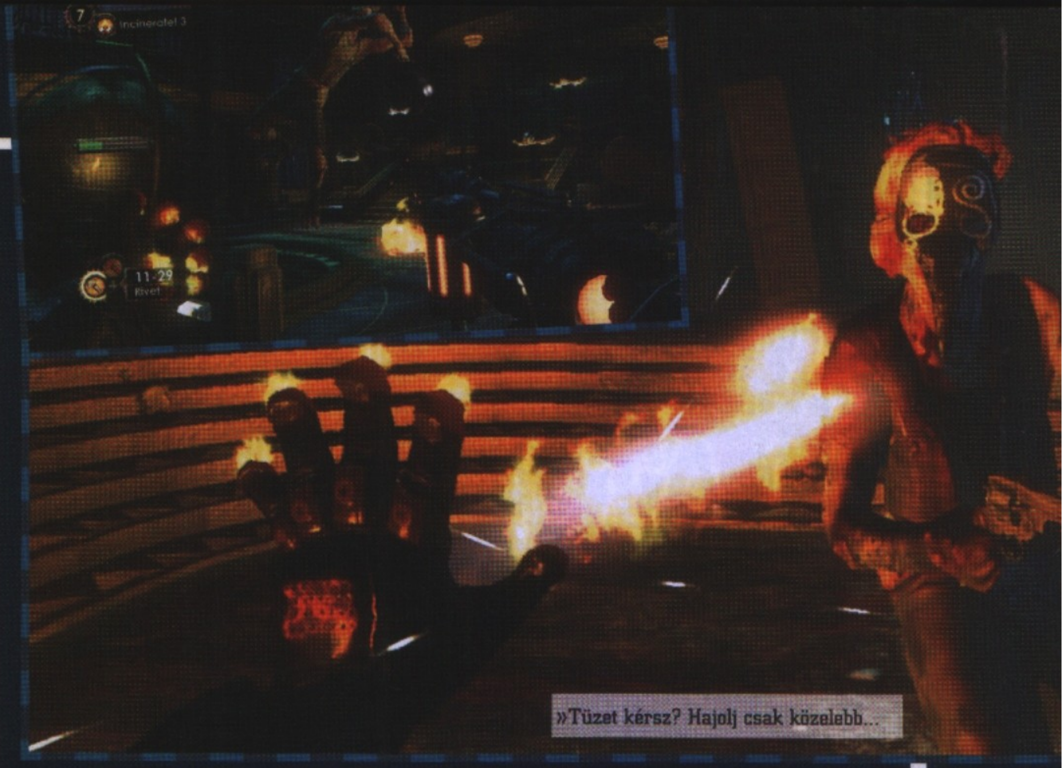
itt lesz nagy jelentősége annak az újításnak is, hogy ezúttal már használhatjuk egyszerre a fúrónkat és a plazmidképességeinket (illetve lesznek azért lőfegyvereink, de az arzenál nyomába sem ér majd az első részben szerzett mennyiségnek). Gyakorlatilag mindenféle kombókat hozhatunk majd össze, csak ügyesen kell váltogatnunk a lehetőségeink között. Képzeljétek csak el, hogy milyen jó lesz megfagyasztani egy egyedet, majd magunkhoz vonni telekinézissel, és a fúrónkkal egy pillanat alatt darabokra szaggatni – a lehetőségek száma ha nem is végtelen, de minden bizonnyal impozáns lesz. Mivel a fürgeség és a hatalmas mordályválaszték már a múlté, a többi Big Daddy legyűrése sem lesz olyan egyszerű, mint az alapjátékban. A csapdák állítása már az első részben is jófajta lehetőség volt, habár a sok túledzett vérpistikének eszében sem volt élni ezzel a lehetőséggel. Azonban mivel Big Daddy nem John Rambo, ezúttal rá leszünk kényszerítve, hogy okosan cserkésszük be a Little Sisterekre vigyázó gömbfejű melákokat. Ebben ismét segítségünkre lesznek az itt-ott elhelyezett gépágyúk és repülő robotok, amiket ezúttal nemcsak átprogramozni,

»ÉN KICSI FÚRÓM«

Ahogy azt a cikkben már említettük, egy Big Daddy képében lesz lehetőségünk újra törni és zúzni Rapture-ban. Mivel mi vagyunk a Little Sisterekre vigyázó melákok prototípusai, a felszerelésünk még nem az igazi, olyan szempontból, hogy például a jobb kezünkön található fúró csak egy kezdetleges példány, ami bizony még nem nagyon bírja a terhelést. Hiába halálos fegyver ez az eszköz, hamar túlmelegszik és ilyenkor nem más, mint egy hasznavehetetlen kolonc, így óvatosan kell majd bánnunk vele, nehogy a legfontosabb pillanatokban mondjon csődöt. Aggodalomra persze semmi ok, hiszen a Bioshock világában vagyunk, ahol minden tuningolható, és ebbe beletartozik a mi fúrónk is. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy lesz lehetőségünk tökéletesíteni a halálos eszközt, nagyobb fordulatszámot (nagyobb sebzés), több hűtést (hosszabb használat) biztosítva számára. Mindez persze csak a jéghegy csúcsa, ne lepődjetek majd meg, ha még jópofa csúzlivá is át lehet majd alakítani leghűségesebb társatokat...

»NEM EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ«

Van azért abban valami rémisztő, hogy a Bioshock-játékokat gondozó kiadó, a 2K Games kijelentette, hogy ők bizony azt szeretnék, ha az elkövetkezendő időszakban, minimum kétévente jelenne meg egy Bioshock folytatás. Alapvetően nincs ezzel baj, hiszen a jóból sosem elég, de számos példa bizonyította már, hogy az ilyen futószalag-szemlélet nem nagyon szokott javítani a játékok minőségén. Eleve van bennünk egy kevéske félelem a második részt illetően is, arra meg már nem is nagyon szeretünk gondolni, hogy milyen tucatmunkák születhetnek abból, hogyha előre kiszámolt határidőre kell a fejlesztőknek dolgozni. Nagyon reméljük, hogy a 2K Games azért még átgondolja a Bioshock-szériával kapcsolatos terveit. «



»Tüzet kérsz? Hajolj csak közelebb...

de karbantartani is lehet, így ha kellően ügyesek vagyunk, akkor a használatuk nem korlátozódik egyetlen alkalomra, hanem hosszabb távon is igénybe vehetjük a golyóeregető szerkezeteket. Ha pedig sikerrel vettük a hozzánk hasonlatos két lábon járó akadályokat, akkor megint jön a dilemma: mi legyen a kislányokkal?

ECC-PECC, KIMEHETSZ...

No igen, a Little Sisterek. Ezen a ponton is változott az alapfelállás, ugyanis ezúttal nem a kiszipolyozás és a felszabadítás opciók nyílnak meg előttünk, mint választható lehetőségek. Persze ezúttal is lehetünk kegyetlen kemények, egy gombnyomás és máris a miénk a begyűjtött ADAM, vagy ott a sokkal családcentrikusabb verzió, az adoptálás. Ekkor a kicsi lányok a társaink lesznek, s ezzel mi végérvényesen Big Daddyvé válunk, azaz most belülről élhetjük át azt, amit annak idején csak kívülről volt lehetőségünk nyomon követni: a kicsiket pesztrálgató monstrumokat. Az apaság ugyanis nemcsak előnyökkel, de felelősséggel is jár, azaz vigyáznunk kell a kicsikénkre a szüretelés közben, hiszen a város bomlott agyú lakói még mindig előszeretettel vadásszák le a kis copfos lánykákat némi ADAM reményében. Ez az opció remélhetőleg jót fog tenni a küzdelmes részeknek is, hiszen egyaránt kell majd figyelnünk az apróságra és a ránk törő förmedvényekre. Az persze még nem világos, hogy mennyi ideig szegődik majd társunkul egy ilyen csöppség (gyanítjuk, hogy egy szint, vagy egy pálya erejéig), arra viszont mérget vennénk, hogy olyan nem lesz, hogy egy óvodányi gyerkőc fog énekelve trappolni az általunk mozgatott Big Daddy mellett. Ha pedig már Little Sister, akkor ne feledkezzünk meg a család nagyobbik tagjáról sem. Ahogy azt említettük, a második rész fő nemezise az új Big Sister lesz, akivel bizony nem csak az utolsó pályán lesz lehetőségünk megküzdeni. Szó sincs róla, őkelme többször is fel fog bukkani a kalandunk során és mindannyiszor konfrontálódunk majd vele, mire eljön a végső leszámolás. Nagy valószínűséggel ezek a kisebb boss-fightok lesznek a játék legizzasztóbb részei, ugyanis a jó nővér nem tűnik egy könnyű esetnek. Hiába van rajta páncél, attól nem fog lelassulni és akárcsak mi, ő is elég ügyesen kezeli a plazmidokat, így ne csodálozzunk majd, mikor mindenféle meglepő módokon tör majd borsot páncélba bújtatott orrunk alá. Ahhoz, hogy visszaverjük ezeket a támadásokat, igen komoly koncentrációra és kitartásra lesz szükség, ami nem is baj, hiszen az első rész egyik legnagyobb hibája volt, hogy a játékos egy idő után játszi könnyedséggel söpörte el a rá törő gonoszokat. Kihívások terén a második rész ütősebb darabnak tűnik, és ezt a megoldást mi innen melegen üdvözöljük.

LÁNY A HOMOKBAN

VÉGRE MEGOLDÓDIK A NAGY REJTÉLY

Mikor megjelent a Bioshock 2 első videója, sokan a fejüket vakarták, hogy ki lehet a kislány a tengerparton a Big Daddy babával a kezében. Mostanra lehullott a lepel, hiszen a naplementében álló leányzó nem más, mint a Big Sister, aki már egészen kicsi korában arról ábrándozott, hogy visszatér a szülővárosába...

MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ?

Kár lenne tagadni, tűkön ülve várjuk a játék megjelenését, még akkor is, ha közben azért igyekszünk tartani a három lépés távolságot, és némileg gyanúsan figyelgetjük a készülő produktumot. Tény, hogy a történet egyelőre elég homályos, de kész termék hiányában ebbe butaság lenne belekötni. A grafika az eddig látottak alapján nem nagyon fog változni, ami miatt nem tudunk panaszkodni, hiszen ha csak egy kicsit feljavítják azt, amit korábban láttunk, akkor sincs nagy baj. A stílus a jelek szerint marad a régi, reménykedünk, hogy a 2K Marine nem csupán szolgai módon fogja másolni az előd art deco elemeit, hanem hozzá is tud tenni valamit a megszokotthoz, nem lenne jó, ha csupán a málló vakolat jelezné, hogy tíz év bizony lepergett a játék történelmében. Az információk alapján rengeteg régi elem fog visszaköszönni, újra hangulatos audioanyagok hevernek majd mindenfelé, mélyítve és részletezve a történetet, ismét feltűnik Tenenbaum doki, s ha már szóba került, akkor azon sem lennénk meglepődve, ha pont ő lenne az, aki újra életet lehel belénk, hogy véget vessünk az újabb rémuralomnak. Mindemellett, ahogy azt végig is vettük, számos újdonság is helyet kap a programban: új ellenfél, új főhős, új lehetőségek, új módszerek. Mindez igen-igen jól hangzik, de csak itt van a kétely, és csakis akkor fogjuk elhinni, hogy nem csak egy felmelegített lavórnyi vizet kapunk, ha már a kezünkbe vehetjük a Big Daddy fúróját. Bízunk benne, hogy az új csapat képes koherens egészet alkotni, hűen az elődhöz, mi lennénk a legboldogabbak, ha ősszel azt írhatnánk nektek: igen, ezek a fiúk megcsinálták, újabb Bioshock, ami lehengerelt minket. Meglátjuk, annyi már most biztos, hogy izgalmas hónapok következnek...«

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. 12
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1207

»A visszatérés Rapture-be kétesélyes: vagy egy nagyon jó játékot fogunk kapni, vagy egy rókabőrt az első rész mintájára. Mi természetesen az első opciónak drukkolunk.

»BATE

PRO »Big Daddy, Big Sister, új plazmidok, és újra Rapture-ben kóborolhatunk...

KONTRA »A történet egyelőre nem túl meggyőző és félünk, hogy csak egy béna folytatás lesz...

VAN ÚJ A NAP ALATT?

A félkész bukta illata

Sokan azt mondják, hogy az MMO-k versenyét már lefutották, hiszen a Blizzard World of Warcraftjével szemben senki sem képes állni a sarat. Körülnéztünk kicsit, hogy mi a helyzet a nagyvilágban, van-e miben reménykednünk.

Miközben a koreai MMORPG-k olyan szinten árasztják el a piacot, hogy alig látunk már ki a nagy szemű, varázsolgató anime lánykák áradatából, addig a műfaj jelentősebb nyugati darabjai igencsak eltünedeztek – leginkább a Lord of the Rings Online, az Age of Conan, illetve Warhammer Online bukdácsolása, illetve a World of Warcraft masszív hegemóniája miatt. Sajnos a nyugati MMORPG-k jövendőbeli helyzete tehát egyelőre eléggé kétséges – legalábbis ami a kiadók lelkesedését illeti. Furcsa paradoxon, hogy bár az európai fejlesztők továbbra is szívesen foglalkoznak ilyen játékokkal, ezekkel már nem az amerikai vagy európai kiadókat találják meg, hanem a koreaiakat. Ilyen például az All Points Bulletin is, amelyről egyik cikkünkben olvashattok: bár skótok fejlesztik, de mégis koreai cég adja majd ki a játékot. A World of Warcraft mellett tehát egyetlen amerikai, vagy európai MMORPG sem tudta igazán megvetni a lábát, Koreában viszont virágzik a piac, ezért fordulhat elő, hogy még egy ennyire tipikusan amerikai stílusú játék is a távol-keleten tud érvényesülni.

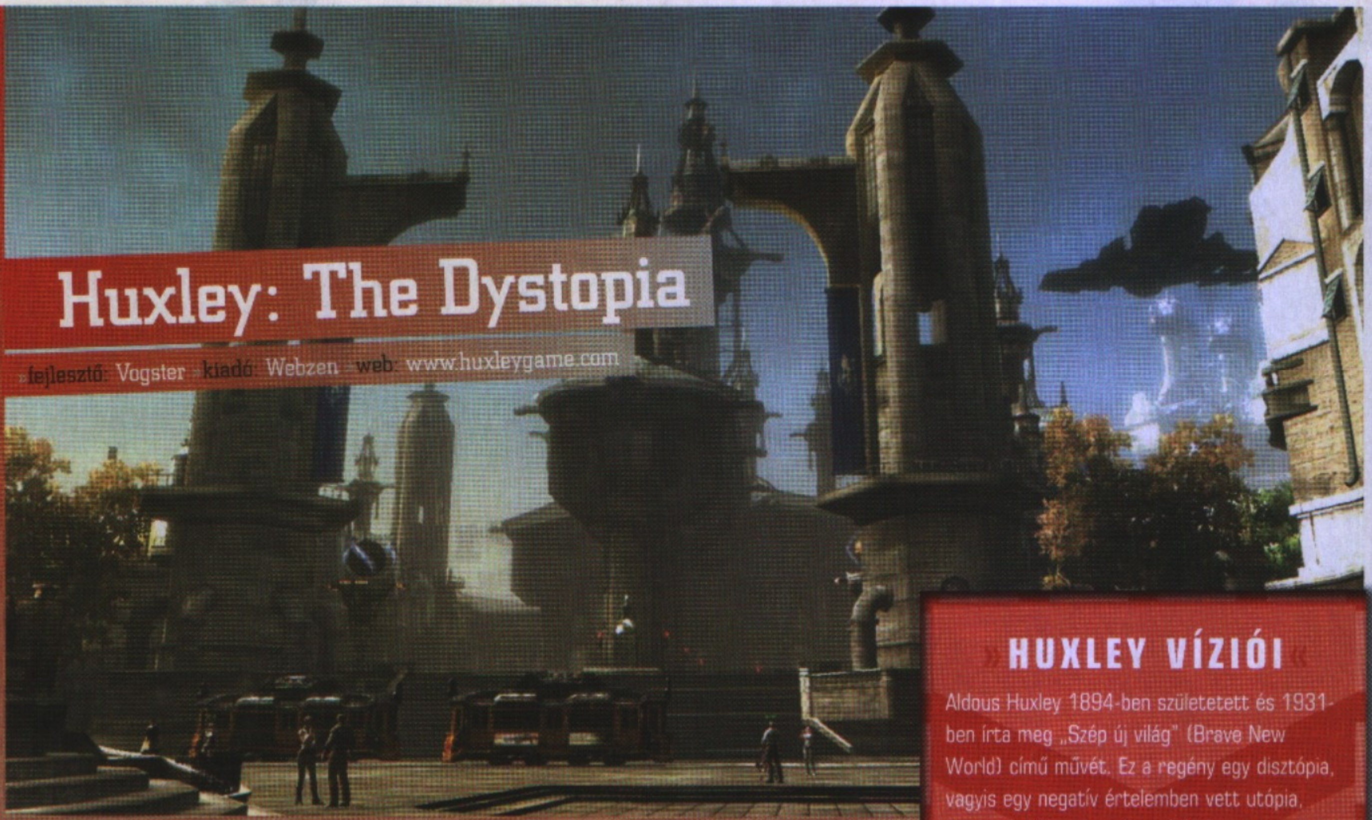
MINDEN SZINTEN, SZINTE INGYEN?

A WoW nagyon jól megél a havidíjas előfizetéseiből, ám az interneten gombaként elterjedt koreai MMORPG-k inkább az „ingyenes" konstrukciót kultiválják. Mivel a fejlesztők jól tudják, hogy a játékosok ezekért a kisebb költségvetésű, minőségben sem annyira kidolgozott, illetve túlságosan is egymással konkuráló MMO-kért nem igazán lennének hajlandók havonta pénzt kiadni, mint a WoW esetében, ezért inkább azzal csalogatják be őket, hogy a játékot eleinte teljesen ingyenessé teszik, és csak később, amikor rákaptak, akkor fizettetik meg velük az extra szolgáltatásokat. Mára már az ingyenes játékoknál is óriási a konkurenciaharc, így ezek is igyekeznek valami mással is kiemelkedni a sok klón közül. A hagyományos fantasy és sci-fi-világok mellett például találkozhatunk kalózos vagy akár steam punk-univerzumokkal, de olyan egyedi és mulatságos MMO-kkal is, mint például Dave Perry „diszkós" MMO-ja, a Dance!, amelyben a táncparketten kell helytállnunk karakterünkkel. A fejlesztők tehát a nagy költségvetésű, nyugati MMO-k „kudarca" (bár ez a szó relatív, hiszen a Lord of the Rings, az Age of Conan, illetve a Warhammer Online is egyaránt működnek) láttán megtanulták, hogy a WoW minőségi, profi kidolgozottsága mellett ebben a műfajban még mindig nagyon nehéz újat felmutatni és inkább az „ingyenességgel", illetve egyedi játékstílusokkal tudnak labdába rúgni.

» WoW és koreai szemét – enynyit kínál az MMO-k piaca? «

NYUGATON A HELYZET ROMLÓBAN?

A 2000-es évek elején az USA-ban és Európában még mindenki MMO-t akart készíteni és egymás után ontották a fejlesztőcégek az újabb és újabb ilyen stílusú játékokat. Aztán jött a WoW és vitt mindent: a régebbi, kevésbé nagynevű és kidolgozott MMO-k sorra tünedeztek el, csak Koreában tudott elszaporodni a műfaj a fentiek miatt. Az amerikai és nyugat-európai kiadók viszont hiába is kokettálnak újra és újra ezzel a játékstílussal, mégsem sikerül a WoW hegemóniáját megtörni: az Electronic Arts-nak például kétszer is beletört a bicskája a Motor City, illetve a Warhammer Online-ba, de az Eidos sem gazdagodott meg az Age of Conannel. Ezek után a legtöbb kiadó háromszor is meggondolja, hogy a rendkívül hosszú fejlesztési idejű, rengeteg pénzforrást és munkaerőt igénylő MMO-projektek kiadásába belefogjon-e egyáltalán. A labda tehát egyelőre még mindig leginkább a koreai kiadók térfelén van, mint ahogy az a következő oldalakon olvasható előzetesekből is kiderül majd...«



Huxley: The Dystopia

»fejlesztő: Vogster »kiadó: Webzen »web: www.huxleygame.com

A Huxley igazi „koravén" darab, abban a tekintetben, hogy borzasztóan régóta fejlesztik, ám még mindig nem sikerült olyan formába ölteni, hogy a készítők a híres íróról elnevezett játékot végre kiadják. Pedig a játék még mindig egyedi a maga nemében: egy posztapokaliptikus MMOFPS-ről van szó, ahol emberek és mutánsok háborúznak egymással. Aki szereti a klasszikus utópisztikus regényeket, biztosan hallott már Aldous Huxley-ról, aki a Szép új világ című alkotás írója. A híres író nevét nem véletlenül alkalmazták a játék készítői, ugyanis egy posztapokaliptikus világban járunk, ahol az emberiség két rivális fajra szakadt: a sapiensre és az „alternatívra". Ez a két faj egy lunarit nevű ércért harcol egymással, ami egyfajta energiaforrásként szolgál mindkettőjük számára. A karakteredet a két faj közül az egyikből választhatod ki, tehát a játék nem is próbál ezen a téren rivalizálni a WoW-val vagy többi fantasy MMORPG-vel, ahol 6-8 faj közül is választhatunk, a lényeg ugyanis itt az FPS-akció és az MMO-játékstílus keveredése.

MMOF...MI?!

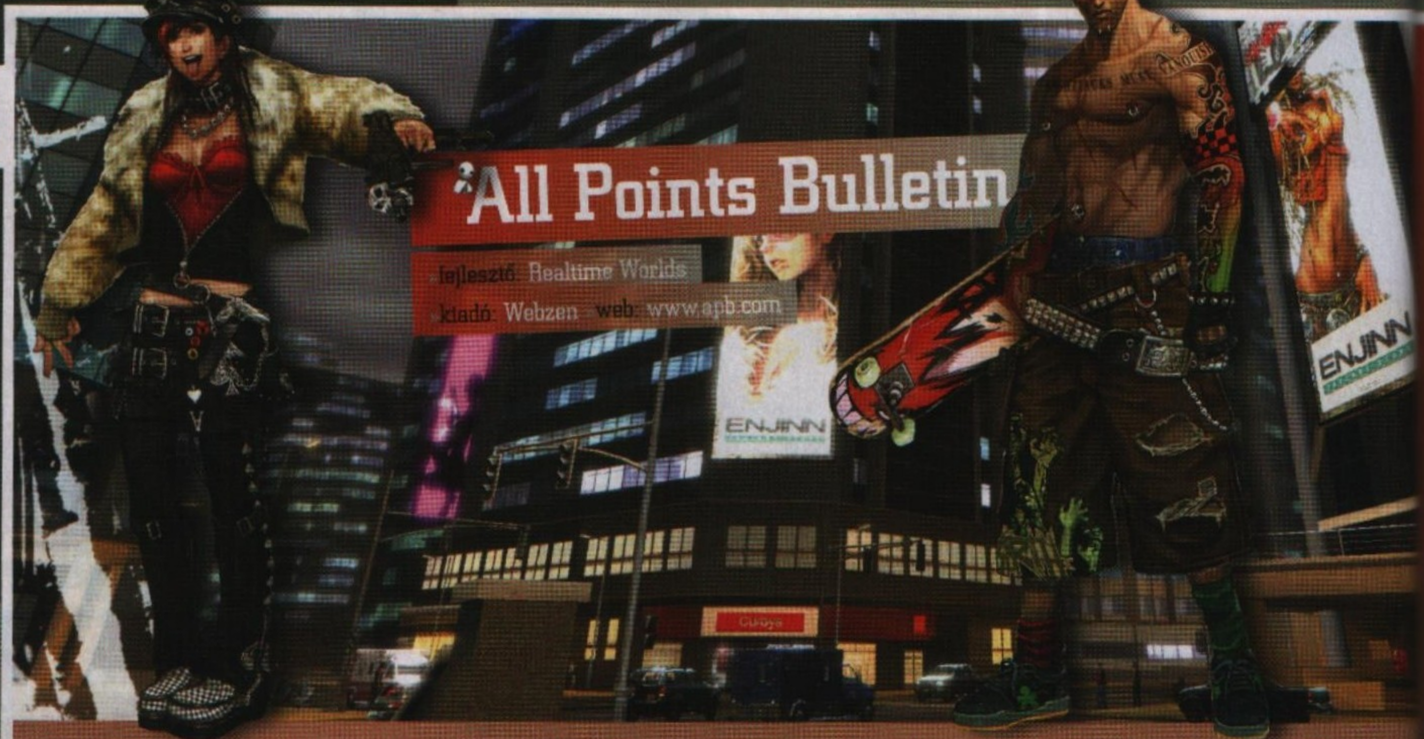
De igazából mit is várhatunk el egy MMOFPS-től? Alapvetően azért két teljesen különböző műfajról van szó, hiszen míg egy FPS-ben minden a szünet nélküli akció, a kéz-szem koordináción múlik, addig egy MMORPG-ben fegyverekre, páncélokra, statisztikákra kell figyelnünk. A Huxley újdonsága, hogy ezt a kettőt szeretné keverni. A szerepjátékos résznek köszönhetően új skilleket tanulhatunk meg, egzotikus fegyvereket szerezhetünk, és különféle játékstílusokat adoptálhatunk. Az akció részeknél viszont hatalmas, minden elsöprő csatákban vehetünk részt, méghozzá természetesen PVP-módban és nem egyszerű mobok ellen, erre pedig mind a mai napig nem nyílt úgy lehetőség MMORPG-ben, hogy az tényleg teljesen korrektül, hiba nélkül működjön. A Webzen fejlesztő cég egyenesen „több millió egymásnak támadó játékosról" beszél, ami azért természetesen igen erős túlzás. A csatákban állítólag nem pusztán a reflexeinkre kell hagyatkoznunk, hanem társainkkal is meg tanulnunk együttműködni, ha nem akarunk ott pusztulni a harcmezőn.

AMIKOR BÉKE VAN...

A Huxley-ban persze nem csak az állandó csatározás nyújt majd örömet. Ha éppen nem a csatatéren harcolsz, akkor hatalmas városokban sétálhatsz, pihenhetsz, szocializálódhatsz – csakúgy, mint a többi MMORPG-nél. A grafika még ahhoz képest is lenyűgözőnek tűnik, hogy a játéknak már 2006-ban ki kellett volna jönnie. A készítők letették a nagyesküt, hogy állítólag úgy optimalizálják, hogy PC-n és Xbox 360-on is jól fusson, de persze ilyet már sokszor hallottunk. Rengeteg bump mapping, magas poligonszámok és egyéb grafikai csodák biztosítják majd, hogy a gépünk garantáltan megérezze, amikor egy igazi játékoshadsereg esik majd egymásnak. Talán ezért is húzták-halasztották ennyi ideig ezt a játékot: a Huxley-t sokan már temették, hiszen évek óta nem lehetett hallani felőle semmit. Ugyanakkor nemrég kerültek fel új képek a honlapra és állítólag jelenleg is folyik a zárt bétatesztelés. A honlapon olyan vad megjelenési dátumokkal is kecsegtetnek, mint 2009 második negyedéve, de erre szerintem legfeljebb csak elnéző mosollyal legyinthetünk. A „when it's done" tipikus esete, meglátjuk, mi sül majd ki belőle...«

»HUXLEY VÍZIÓI«

Aldous Huxley 1894-ben születetett és 1931-ben írta meg „Szép új világ" (Brave New World) című művét. Ez a regény egy disztópia, vagyis egy negatív értelemben vett utópia, illetve egy ilyen formában élő társadalom ábrázolása. Huxley regénye volt az első, amelyik egy ilyen világot ábrázolt, de ebbe a témába sorolható George Orwell 1948-as 1984-e, Ray Bradbury 1953-as Fahrenheit 451-e, Stanislaw Lem 1959-es Édene is. A Szép új világ a 26. századi Londonban játszódik, ahol a szaporítás, a genetika és a hipnózis hatalmas fejlődést mondhat magáénak, és ezek együtt teljesen megváltoztatják az emberi társadalmat. Az emberiség gondtalan, egészséges és technológiailag fejlett. Nincsenek többé háborúk és szegénység, mindenki folyamatosan boldog. Azonban azzal, hogy mindezeket elüldözték az emberek életéből, számos dolgot elveszítettek: a családot, a kulturális sokszínűséget, a művészeteket, irodalmat, tudományt, vallást és filozófiát. Az ugyan nem teljesen tiszta, hogy a címét leszámítva mi köze van a játéknak Huxley fent említett világábrázolásához, viszont nem kell messze mennünk, ha hasonló alapötlettel megáldott játékot keresünk: az idén PC-re is megjelent Mirror's Edge maximálisan egy ilyen „disztópikus" univerzumban játszódik.



All Points Bulletin

fejlesztő: Realtime Worlds
kiadó: Webzen web: www.apb.com

Bár ezt a játékot is a koreai Webzen adja ki, ugyanakkor a fejlesztőcsapat nem más, mint a skót Realtime Worlds, melynek vezetője David Jones, aki annak idején a Lemmings és a Grand Theft Auto 1-2 játékokkal vált híressé. Évek óta készülő MMO-juk is a jól ismert autótolvajlást veszi alapul. Hányszor gondoltál már arra a GTAuto aktuális részével nyomulva, hogy mekkora élmény lenne, ha egy állandó világban játszhatnál, ahol a rendőrök és bűnözők nem NPC-k, hanem valódi játékosok lennének? Az első GTA-játékok és a Crackdown alkotójának épp ez az isteni szikra pattant ki a fejéből...

»CRIMECRAFT«

Bűnözős, „bandázós" témában készül egy másik hasonszőrű akció-MMO is. A Crimecraft jobbára FPS-elemekre épít, a masszív multiplayeres jellemzők igazából viszonylag haloványak és leginkább harcos tulajdonságok vásárlására szolgálnak az orosz eredetű játékban.

RABLÓK ÉS „PANDÚROK"

Az All Points Bulletin a rendőri erők és a bűnszervezetek háborúját dolgozza majd fel MMORPG formájában. A játékban lényegében egy kisebb zónákra felosztott város uralmáért folyik a harc. Az APB univerzuma különböző alvilági területekre (az amerikai szlengben „turf") lesz felosztva, ahol különböző rivális és szövetséges bandák küzdenek majd egymással és a rájuk vadászó rendőrökkel. A bandák célja, hogy ezeket a területeket megszerezzék, és uralmuk alatt tartsák, a rendőröké pedig, hogy nyakon csípjék a bűnözőket. A skót fejlesztők ezt az egész rendszert úgy képzelik el, hogy a WoW-féle guildekhez hasonlóan maguk hozzák majd létre a játékosok ezeket a bandákat azért, hogy egymás között háborúzzanak: a játék savát-borsát tehát a játékos játékos elleni mód adja, a harc pedig állandóan folyik majd. Azt hitted éjfélkor elmehetsz aludni, miközben a „turfödet" éppen egy kínai triád ostromolja? Szó sem lehet róla, barátom!

> »Tartasz a netes bűnözőktől? Inkább állj be közéjük te is!«

Akár az éjszaka kellős közepén is e-mailt, illetve sms-t kaphatsz, hogy logolj be azonnal, mert ürülék van abban a bizonyos palacsintában! Ha mégsem tudnál belépni a játékba, mert olyan hétköznapi, unalmas dolgokkal kell foglalkozz, mint a munkád a való világban vagy az iskola, akkor is megteheted azt, hogy egy honlapon keresztül pénzt és fegyvereket utalsz bent harcoló társaidnak, hogyha már te nem vagy ott, akkor is hatékonyan felvehessék a harcot. Ha még ez sem lenne elég, akkor a bandák NPC-ket is felbérelhetnek, hogy egyfolytában őrizzék a területeket és a fontos épületeket. Ezek lehetnek akár bűnözők vagy korrupt rendőrök is. Másik lehetőség, hogy automatikus gépágyúkat helyeznek el az adott „turf" fontos pontjain, amelyek rögtön beindulnak, ha ellenséges mozgást észlelnek. Persze ezeket lesz a legkönnyebb kicselezni, szóval a fenti módszerek alkalmazása még mindig praktikusabbnak tűnik.

„ENYÉM A NYÓCKER, ECSÉM!"

A játék lényege tehát a harc. Minden bandában és rendőrosztagban 40 fő lehet, a területeket pedig autólopással, bankok és üzletek kirablásával tudjuk megszerezni. Ahogy egyre nagyobb befolyást érünk el az adott kerületben, úgy kapunk egyre komolyabb munkákat ha a bűn oldalára állunk, a rendőri szervek pedig fokozatosan kapják a jobbnál jobb felszereléseket, fegyvereket és autókat. A háború beindítása meglehetősen egyszerű művelet. A bandák keresnek egy adott környéket, ahol bűncselekményeket követnek el. A yardot értesítik és a rendőröket irányító játékosok azonnal a tett helyszínére hajtanak. Akit el tudnak kapni, azt letartóztatják, akik megpróbálnak megszökni, azt pedig üldözőbe veszik. Hogy a keményvonalas játékosok ne piszkálják állandóan a kezdőket, a készítők különféle gátakat helyeztek el a játékban. Ha például már túl sokszor tartóztattak le bandatagokat a zsaruk egy bizonyos bandából, akkor oda többet nem fogja a központ kiküldeni őket. Így a profik nem fogják állandóan a „n00b"-okat (kezdőket) „farmolni", utóbbiak pedig szép lassan beletanulnak a játékba.

MINDENKI AUTÓT LOP MAJD?

Jópofának tűnik tehát az All Points Bulletin, csak az a nagy kérdés, hogy mennyire lesz komplex, lévén azok számára, akik csak többjátékos módban szeretnének lövöldözni egy ilyen játékban, ott van a Grand Theft Auto IV multija PC-n és Xbox 360-on egyaránt. Igaz, az Unreal 3 motor nagy vonzerő, hiszen sokkal inkább alkalmas egy nagyobb tömegű többjátékos módra, mint a GTA IV-féle engine – legalábbis ami a PC-s verziót illeti, hiszen konzolon utóbbi is remekül működik. Meglátjuk, mit hoz össze a témából a jó öreg David Jones, eddig még nem csalódtunk benne...«

Living After War

»fejlesztő: Nitrogen
»kiadó: n/a »web: n/a

Miközben a Fallout MMORPG körül még mindig megy a vita, lévén az Interplay nem akarja a licencét kiengedni a karmai közül, ugyanakkor a játékot sem fejleszti, addig a koreai NitroZen cég lecsapott a posztapokaliptikus témára. Ezt a játékot is a messzi távol-keleten hegesztik tehát szorgos kis sárga kezek, de szerencsére ez az alkotás sem a már rettenetesen unalmas anime fantasy-hegyekre emlékeztet, amellyel a koreaiak bombázzák az egész világot. A Living After War – vagy rövidebben csak: L.A.W. – egy felnőttek számára készült, posztapokaliptikus MMORPG.

ÜDVÖZLÜNK AZ ATOMHÁBORÚ UTÁN!

2350-ben járunk, amikor az emberi faj csak nem fért a bőrébe és atombombákkal szinte teljesen elpusztította élőhelyét. A katasztrófa hatására 200 évre ismét eljött a jégkorszak, sőt, még a Föld felszíni kérge is deformálódott. Az emberiség először lelépett a Földről, ám sokuknak hamarosan honvágya támadt és visszatértek a jó öreg sárgolyóbisra. Úgy gondolták, hogy ezentúl majd minden szép és jó lesz: kis és nagyvárosokat, metropoliszokat alapítottak és igyekeztek a civilizált élet alapjait ismét megteremteni, elfelejtve a régi borzalmakat. A gond csak az, hogy az ilyen atomkatasztrófának mindig vannak „melléktermékei", ezek pedig természetesen ismét a jó öreg mutánsok, akik nem nézik jó szemmel az őket annak idején cserbenhagyó egészséges embereket. A deformált lényeket itt „niks"-eknek hívják és elsődleges céljuk – az újonnan alakult emberiség kipusztítása mellett természetesen – hogy a power stone nevű misztikus tárgyakat megszerezzék. Az emberek hamar rájönnek, hogy túlélésük kulcsát számukra is ez tárgy jelenti, ezért elindul a harc ennek megszerzéséért. Sajnos magából a játékból még nem láthattunk képeket, pedig a L.A.W. alfatesztje már javában zajlik, megjelenése azonban még a távoli ködös homályba vész… A játékmenetről annyit már most bizonyosan tudunk, hogy az általunk irányított karakterekkel nemcsak földi, hanem akár légi járműveket is irányíthatunk majd – reméljük ez parázs földi és légi csatákat is eredményez majd. Állítólag némi stratégiázásban is részünk lehet: például őrtornyokat húzhatunk fel, hogy megvédjünk egy adott területet a mutánsok, vagy emberek hadától. Természetesen ez a játék is leginkább a player versus player mód körül zajlik, azonban nem hiányozhat a komplex kereskedelmi rendszer sem, amelynek köszönhetően speciális fegyvereket, páncélokat és egyéb nyalánkságokat vehetünk és adhatunk el az aukciós házakban.

HARCOS, ORGYILKOS, VAGY ELEMENTALISTA?

Mindkét választható faj (az ember és a niks) tagjai három foglalkozás közül választhatnak. A harcos a legalapvetőbb képességekkel rendelkezik: erős testtel büszkélkedhet, óriási erővel támadhat és a védelme is kitűnő. Különböző kardokat, fejszéket és tompa fegyvereket használhat és rengeteg harci trükköt vethet be az ellenfél megsemmisítésére. Az orgyilkos nagyjából olyan, mint a jól ismert „rugó" a WoW-ból: az árnyban megbújva, észrevétlenül közelíti meg ellenségét és tőrrel a kezében, pár döféssel próbálja megsemmisíteni. Az orgyilkosoknak egy „dark assassin" változatuk is lehet később, amely az ellenfél testének legérzékenyebb pontjait megtalálva még durvább sebzést tud bevinni, illetve közelharcos társait is tudja segíteni az íj, vagy a puska használatával. Végül az elementalista különböző kozmikus energiákat képes kordában tartani, illetve az időt és a teret is irányítani tudja – mindezt olyan szinten, hogy akár egy nagyobb területet is a földig rombolhat. Emellett robotokat is meg tud idézni (tegyük hozzá: ez egy kissé idétlen tulajdonsága…), meg tudja gyógyítani társait, sőt még az ellenség harci morálját is képes gyengíteni. Mindhárom kaszt megszerezheti, használhatja és megfelelőképpen összerakhatja a már említett „power stone"-okat – ezeknek köszönhetően tudunk bárkivel gyilkos varázslatokat megidézni. A L.A.W. tehát tényleg érdekesnek tűnik, reméljük, a végleges verzióra nem kell annyit várni, mint a némileg hasonló Huxley esetében…

Látszik tehát, hogy ötletben és fejlesztésben nincs hiány, folyamatosan készülnek az igazi csemegének ígérkező MMO-k. Jelenleg azonban kérdés, hogy mennyi ideig élnek majd – az elmúlt évek tapasztalatai alapján ugyanis nincs olyan netes játék, ami képes versenyre kelni a nagy öreg World of Warcrafttel. Az szinte biztos, hogy valós veszélyt egyik itt ismertetett játék sem jelent a WoW-ra, és a készítőknek sem az a célja, hogy lenyomják a Blizzardot. Nekünk csak az számít, hogy kapunk három remek lehetőséget egy kis szórakozásra. Hát nem ez a legfontosabb?«

»Van új a nap alatt?«

»JANG WOOK LE ISMÉT AKCIÓBAN«

A játék fejlesztése egy Jang Wook Lee nevű úriember irányításával zajlik. Így leírva talán nem sokat mond számotokra ez a koreai név, viszont ha azt mondom, hogy ő volt a Diablo 2 művészeti vezetője, akkor sokak szemében felcsillanhat a remény, hogy ütős cuccról lehet majd szó. Természetesen Mister Lee ezúttal is kamatoztatta művészi képességeit: az itt látható első koncepciórajzok az ő kézügyességét dicsérik.

gal6.com

fejlesztő: MMOSG kiadó: MMOSG web: hu.gal6.com

Magyar égre magyar csillagot

Rendhagyó, ami mostanában a játékfejlesztésben folyik: míg az egyik véglet a grafikát lassan külön vallássá emeli, addig az internet farvizén visszatérnek az őskor alapjai. Míg az egyik oldalon az egyszerűsítés dívik, addig a másikon olyan mennyiségű adat érhető el, aminek láttán az adóhivatalnál is elégedetten füttyentenek. Minimális dizájn és könyvnyi szöveg: a netes stratégiák világába tettünk kirándulást.

Azt, hogy mennyire kicsi a világ mióta az internet betört a hétköznapokba, mi sem mutatja jobban, hogy az Univerzumot Felügyelő Fajok Imperátusi Hivatala és a fejlesztők budapesti irodája egy és ugyanaz a hely (mint ahogy a két testületet alkotó emberanyag is, de erről később). Barátságos, tágas, modern irodába kaptunk meghívót: Budapest szívében, a Margit híd közelében egy kis magyar csapat ügyködik azon, hogy az egyre népszerűbbé váló űrstratégiában minden flott(á)ul menjen. Óvatos kérdésekkel kezdünk, hiszen még alakulófélben a játék, de Kordován Csaba, a fejlesztők szócsöve visszaránt a valóságba: „Alakulófélben? A kilencedik fordulónál járunk!"

PÁNGALAKTIKUS

A játék története szerint a messzi jövőben az univerzum fajai immár egymásra találtak, és homogén vagy épp sokszínű, lazább vagy szorosabb szövetségben egymással próbálják megnehezíteni a többiek boldogulását. A választható fajok mellett fontos még az asconok népe, hiszen ők egyszerre töltik be a rejtély és a megoldás jelentőségteljes szerepét. Az ismert világ legintelligensebb faja szinte minden olyan technológiát kidolgozott, ami egy közepesen fejlett népnek kell ahhoz, hogy kijusson a világűrbe, és ott meg is találja a számítását, de miután megcselekedte, amit megkövetelt a mélyűr, hirtelen eltűnt. Senki sem tudja, honnan jöttek, senki sem tudja, hogy hozták létre azt a végtelen bölcsességre utaló tudáshalmazt, amit maguk után hagytak, és végül az is talány, hová lettek. A lényeg azonban, hogy tökéletes táptalajt biztosítottak az utánuk jövőknek, és az ascon tudomány gyümölcseit immár hat másik nép szedegeti. Flottákat, fegyvereket, irányítórendszereket, gyártástechnológiát és ezernyi más dolgot tanultak meg a titokzatos ősöktől, és azt egyetlen cél szolgálatába állítják: harcolnak.

NEM ÚSZOD MEG SZÁRAZON

A fejlesztők saját bevallása szerint a játéknak igazából tényleg csak egy értelme van: harcolni kell. „Na, azért ez ennyire nem egyszerű," ragadja a szót magához Csaba. „A játékban fejlesztened, kutatnod, termelned kell, ki kell építened a saját planétád biztonsági rendszerét, illetve szövetkezned kell más játékosokkal. Az más kérdés, hogy a játék úgy van kitalálva, hogy egy darabig harc nélkül is meg tudj élni, de aztán a szó szoros értelmében rákényszerülsz a dologra." Na persze senki ne úgy képzelje el, hogy kizárnak, ha nem ölsz meg körönként minimum két ellenfelet, a nyersanyag kitermelésében van egy érdekesebb csavar: eleinte, kezdő játékosként még érdemes az alapanyagokat az űrben keringő aszteroidákból kibányászni, de minél többször nyúlunk ehhez az eszközhöz, annál kisebb eredményt érünk el. Pár tucat bányászküldetés után már jóval jövedelmezőbb lesz, ha nem nagy sziklákba fúrunk lukakat, hanem az ellenség védelmébe. Persze innentől kellemes kis csapdába esünk: a harchoz fejlesztés kell, a fejlesztéshez pedig harc, ráadásul minél sikeresebbek vagyunk ebben a két dologban, annál biztosabb, hogy előbb-utóbb belefutunk az első olyan játékosba, aki majd minket szemel ki tökéletes célpontnak. A játék első szavai a következők: ne reménykedj. A Gal6 Univerzumban a remény hal meg elsőként. A siker nem az illúzióidon múlik, hanem a stratégiádon és a döntéseiden.

HARCOS SZÁMOK

Akik még nem játszottak netes szerep- és stratégiai játékkal, most biztos furán néznek maguk elé: az addig rendben, hogy űrhajók meg lézerfegyverek, űrlények meg titokzatos fajok, de hogy fogok én egy böngészőben harcolni? „A harc pofonegyszerű és baromi összetett egyszerre. Azoknak, akik nem szeretnek a színfalak mögé látni, csak annyit mondok: a különböző űrhajóknak különböző harcértékük van, így a rendszer egy képlet alapján eldönti, hogy az összecsapás so-

KHADUUII

A nép, melynek legfőbb hite az élet szentsége, így ők maguk nem csatáznak – ehelyett inkább zsoldosokat bérelnek fel maguk helyett. Jellemző fegyverük a bénításra építő, elektromos impulzusokon alapuló technológia.

DIGITROX

A faj, mely valójában nem is él, csak létezik: a Digitrox a robottechnika csodája. A planétavédelmi rendszerük szinte legyőzhetetlen, a harcokban pedig a behemót páncéllal ellátott óriásokat részesítik előnyben.

PIRATII

A kötelező kalóz a Gal6-ben is előkerül – nem meglepő módon az egyik legnépszerűbb faj. A Piratii építés helyett inkább lopja a hajókat, az átalakított naszádok pedig gyorsak és hatalmas tűzerővel rendelkeznek. Mint általában a kalózhajók, ugyebár.

Fajok a játékban

HUMAN

Mint minden igazi sci-fiben, a Gal6-ben is az emberek jelentik a galaxis genetikai turmixát – a legellentmondásosabb nép, ami úgy sikeres, hogy igazából semmiben sem kiemelkedő, szimplán csak erőszakos.

SHIN

Az elme erejének népe – a Shin képes a gondolataival gyilkolni, ráadásul ha kell, egyszerűen láthatatlanná válik, eltűnik az űr sötétjében. Háborúban kifejezetten gonosz, fanatikusan és kegyetlenül harcol.

ZYK

A Zyk is egy sci-fi axióma: a rovarok ők, akik hihetetlen sebességgel szaporodnak, és bár alapjában véve gyengék, hatalmas, olcsó gépekből álló hadseregük a szimpla túlerő okán veszélyes.

HARCBA SZÁLLOK

rán ki melyik járműből mennyit vesztett el, és ez alapján ki a győztes. Azonban azoknak sem kell csalódniuk, akik szeretnek elveszni a számok és statisztikák rengetegében – a játékban minden segítség megtalálható ahhoz, hogy mindenki kidolgozza a maga stratégiáját és ütőképes seregét. Bár a hat faj gyökeresen eltérő felfogással gondolkozik a harcról, és homlokegyenest más hajókat dolgozott ki, tény, hogy mindenre van egy adu, és mindennek van ellenszere is". És valóban, az adathalmaz áttekinthető, letisztult táblázatban kerül elénk, még első látásra is rögtön érthető, hogy a tucatnyi űrnaszád milyen kombinációban lenne hasznos. „Igazi epikus csaták kerekedhetnek ki, főleg azért, mert legtöbbször nem egyedül keveredsz csetepatéba: a Gal6 egyik legerősebb oldala ugyanis a szövetségesek rendszere." A játékosok hamar megtanulják, hogy egyedül még a legerősebbek sem élnek túl sokáig – a sok lúd disznót győz elve a világűr dagonyájában is tökéletesen igaz. „Hiába van egy 80-as szintű játékos, negyven huszadik szintűvel nem bír el." A rendszer nem viccel: egy szövetségnek van vezetője, kincstárnoka és hadügyminisztere is, az ő feladatuk a különböző tevékenységek összehangolása – vagyis a siker biztosítása. Egy százfős szövetségnél ez már nem is játék, inkább igazi kihívás.

MI EBBEN AZ ÜZLET?

Ahogy haladunk a játék áttekintésével (vagy más mértékegységgel: ahogy fogy a nekünk kikészített süti az asztalról), egyre inkább az a meggyőződésem, hogy ez itt nem pár ember hobbija, ez vérkomoly üzlet. „Jól látod – mosolyodik el Csaba –, A Gal6 elődjét négyen vitték, de hamar kinőtte magát a dolog, így ezt a játékot már profi csapat igazgatja. Van programozónk, dizájnerünk, tesztelőink, de van különítmény a játékkal kapcsolatos hírek megírására (amik a világon belüli eseményekről tudósítanak), illetve ott az Univerzumot Felügyelő Fajok Imperátusi Hivatala, az UFFIH, a játék hivatalos szerve is, amiben mindannyian benne vagyunk, és igyekszünk odafigyelni a játékmenet nyugalmára. No meg lassan gyűlik a fordítói team is." Bizony, a távlati tervek szerint a Gal6 nemcsak a magyar és az angol embereknek szól majd, hanem a világ minden fontosabb nyelvén meg kíván jelenni. A tervek szerint lesz itt francia, orosz, spanyol, de cigány és eszperantó is. Arra a kérdésre, hogy nem félnek-e egy ilyen sokszínű játékosbázistól és a köztük támadó indulatoktól, profi választ kapok: „nem félünk, az egyes népcsoportok összefogása és az egyéb vetületek mind a játék jól kiszámított részét alkotják, amik felpörgetik az oldal forgalmát – amúgy meg inkább itt menjen a harc, mint a valóságban". Ez a rész akkor tiszta, de egy ekkora csapat üzemeltetéséhez azért bevételek is kellenek – a mostanában divatos mikrotranzakció szó kerül elő: a játék alapvetően ingyenes, de bizonyos kényelmi funkciókat, illetve a hatékonyságot növelő eszközöket meg is lehet vásárolni. Nem kell nagy összegekre gondolni, havonta egy-két ezresből szinte minden lehetséges extrát megvásárolhatunk, és ami fontos: ez korántsem kötelező, csak jól jöhet (például mikor a szövetség vezetője kitalálja, hogy a tervezett támadásnak két hulláma lesz, egy háromkor, egy meg ötkor – hajnalban). Első hallásra tehát furcsa az alapötlet, de annyi minden furát láttunk már a neten, hogy igazából nem is meglepő: a Gal6, a magyar űrstratégia működik. Igazi addiktív kis kaland, óránkénti fordulói között pedig van idő a tervezésre vagy épp a világ történelmének olvasgatására. Szükség is lesz a tanulásra – két nap után mindenki hadügyminiszter akar majd lenni...«

Assassin's Creed II

fejlesztő: Ubisoft Montreal kiadó: Ubisoft web: www.assassinscreed.com

Halál Velencében

Két éve, mint a messiást, úgy vártuk az Assassin's Creed című játékot, amely ugyan nem sikerült rosszul, de nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Másfél évvel az első rész után most megvizsgáljuk, hogy képes lesz-e a folytatás kiküszöbölni a korábban ejtett hibákat...

Nincs könnyű helyzetben az Assassin's Creed második része. Igaz, az elvárások terén már az előzmény sem panaszkodhatott, hiszen az évekig tartó erőteljes hype-nak köszönhetően mind a szaksajtó, mind a játékosközösség már-már teljesíthetetlen igényeket támasztott a játékkal szemben. A Ubisoft 2007-es csodagyereke ennek köszönhetően nem is váltotta be a hozzá fűzött reményeket, hiszen a játékkal eltöltött pár óra után kiderült, hogy a korábban lépten-nyomon hangoztatott zseniális elemek egyáltalán nem úgy szerepelnek a programban, mint ahogy azt a marketing beállítani kívánta. Az Altair névre hallgató bérgyilkos főszereplésével debütáló játék egyáltalán nem volt rossz, de a monoton, mindenféle fejlődést és komolyabb változatosságot nélkülöző játékmenet bizony rányomta a bélyegét a gamer lapokban megjelent értékelésekre (lásd még: PC GURU 08/05 – 79%). Mindez persze nem volt hatással a projekt üzleti részére, hiszen a szoftver kiváló eladásokat produkált, anyagilag bőven megtérült a kiadónak, így nincs is abban semmi meglepő, hogy a Ubisoft folytatja az eredetileg is trilógiának szánt történetet. Az egyetlen fontos kérdés csupán az, hogy a fejlesztők meghallották-e a rajongók és a kritikusok siráimait, és okultak-e belőle. Nincs tehát könnyű helyzetben a második rész, hiszen az Assassin's Creedel járó csalódás után az elvárások csak fokozódtak, joggal várjuk el, hogy a tervezők, producerek és programozók javítsák a hibákat és egy olyan játékot prezentáljanak nekünk, ami minden elemében kiszolgálja egy XXI. századi játékos igényeit. Cikkünkben sorra vesszük a második rész már ismert elemeit és megvizsgáljuk, hogy változik-e a játékmenet a korábban tapasztaltakhoz képest.

ÚJ IDŐK, ÚJ HELYEK, ÚJ VESZÉLYEK

A történet nyitánya 1476-ra tehető, tehát közel háromszáz évvel járunk az első rész eseményei után, s nemcsak az időben, de térben is ugrunk egy nagyot, hiszen az arab világ után ezúttal az ezernégyszázas évek Itáliájába csöppenünk. Hősünk Ezio Auditore de Firenze, fiatal nemes, egyben bérgyilkos, aki egészen kicsi korában elvesztette szüleit a korszakra jellemző családi viszályok során (ez az tény adja a történet alapját is, hiszen hősünkkel a bosszú útját kell majd végigjárnunk). Aki esetleg hiányzott az adott korhoz kapcsolódó történelemórákról, azoknak eláruljuk, hogy a keresztes háborúkhoz hasonló izgalmas időkben járunk. A reneszánsz Itáliában ekkor kap erőre a művészet, az irodalom, a tudomány számos ága, pezseg az élet, ám a kultúra színpompás falai mögött durva

BARÁT VAGY ELLENSÉG?

A reneszánsz Itália nem szűkölködött az udvari intrikákban és a politikai cselszövésekben, így a készítőknek nem esett nehezükre igazi középkori nagyágyúkat „meghívni" vendégszereplésre. Mi a három legfontosabbat választottuk ki, hogy kiderüljön, tényleg nem babra megy a játék.

LEONARDO DA VINCI

A reneszánsz legismertebb alakja, időtlen zsenialitása okán a tökéletes választás, bármilyen szerepet is szánjanak neki a készítők. Az információk alapján a segítőnk lesz, aki a tudományt adja a kezünkbe – vagy éppen a hátunkra, egy repülő szerkezet képében.

»CATERINA SFORZA

Forli grófnőjének életéről az adja a legjellemzőbb összegzést, amit élete végén egy papnak mondott: „ha megírnám az emlékirataimat, sokkolnám a világot". Sforza erős kezű politikus és kiváló anya volt, aki érdeklődött a tudomány és a vadászat iránt is. Egy rövid ideig Velencével is hadban állt, lehet, hogy ez kerül bele a játékba...

NICCOLÓ MACHIAVELLI

Korának egyik legnagyobb hatású gondolkodója. Munkái a mai napig aktuálisak, a hadászatról és a politikai küzdelmekről írt könyvei alapműnek számítanak. Firenzei nemesként akár mint célpont is előkerülhet, hiszen a város és Velence között akkoriban erős ellentétek feszültek...

LÉLEGZŐ VELENCE

A Rialto-híd szerepeltetése biztos, bár azt tudni kell, hogy a város legidősebb hídja csak 1591-ben nyerte el mai, kőből épült formáját – majd 100 évvel a játék sztorija után. Sebaj, az előző, fából készült építmény is fontos szerepet töltött be Velence életében, és valljuk be, látványos lesz a vízbe ugorva menekülni egy gyilkosság után...

A Szent Márk-székesegyház a szó szoros és átvitt életében is a reneszánsz Velence lelke, a bazilikát körülvevő tér pedig fontos közösségi pont. Szinte biztos, hogy küldetések tucatjai csatlakoznak majd az éjjel is nyüzsgő városrészhez, és azt se feledjük, mekkora élmény lesz megmászni az építmény tornyait.

belharcok dúlnak a rivális családok és az egyes városállamok között. A díszlet tehát sokkal káprázatosabb, mint a háború dúlta Jeruzsálemben, de a veszély ugyanúgy jelen van, sőt, a helyzet jóval komplikáltabb, mint a Szentföldért vívott háborúk idején. A ránk váró történet során nemcsak a vérengző nemesi családok között kell majd életben maradnunk, de mélyen, a felszín alatt tovább folytatódik az első részből megismert Bérgyilkos testvériség és a Templomos lovagrend közötti ellenségeskedés. A történetről – érthető módon – sokat nem árultak el a fejlesztők, de annyi bizonyos, hogy intrikában, átverésben, meglepetésekben ezúttal sem lesz hiány, és szerkesztőségi szinten mi erősen bízunk abban is, hogy az első rész homályos utalásai és kissé zavaros eseményei immáron értelmet nyernek majd. A sztori ezúttal is gondosan bele lesz illesztve az általunk ismert történelembe, nemcsak létező városok és vidékek nyílnak majd meg előttünk, de találkozhatunk, interakcióba léphetünk olyan személyekkel is, akiknek a nevei ismerősen fognak csengeni mindannyiunk számára. Az első és legfontosabb személy maga Leonardo Da Vinci, aki nem csupán szimpla szereplője, hanem formálója lesz az általunk lejátszható történetnek. Hősünk kalandjai során többször kapcsolatba fog kerülni a zseniális művésszel és feltalálóval, és bizony nem titok már az sem, hogy a mestermunkái sokszor segítségünkre lesznek abban, hogy sikerrel teljesíthessük az ilyen-olyan küldetéseinket.

ISMERŐS ISMERETLEN

Van, ami változik majd a játékban, de lesznek olyan részek is, amelyeken – kiváló érzékkel – nem változtattak a Ubisoft Montreal szakemberei. Ilyen elem, hogy ezúttal sem csak egy város vár majd felfedezésre, hanem ismét vándorolnunk kell majd a nagyobb települések között. Velence és Firenze falai és házai biztos hogy megmászhatóak lesznek, de nagy eséllyel a legismertebb olasz város, Róma sem marad ki a felhozatalból. Természetesen számos olyan helyre is eljuthatunk, amit egy nyaralás alkalmával akár élőben is meg lehet tekinteni, ami bizony nagyban növeli egy játék hangulati faktorát. Ilyen helyszín a Szent Márk-székesegyház, a Sóhajok hídja, a velencei főcsatorna és a város belső csatornahálózata. Ami ígéretes újítás, hogy ezúttal nemcsak a városok falain belül, de azokon kívül is számos feladat vár majd ránk. A toszkán vidék tehát nem csupán egy díszlet lesz, amin át kell lovagolni (esetleg egy-két katonát leverni), hogy elérjük a következő helyszínt, hanem egy élő, lélegző terület, ahol lehetőségünk lesz küldetéseket felvenni és megoldani, továbbá a cselekmény egyes szálai is a városfalakon kívülre fognak vezényelni minket. Lesz tehát mit felfedezni és a fejlesztők ígéretei szerint igazi ízelítőt kapunk majd a középkori Itália kereskedelméből, politikai viszonyaiból és mindennapjaiból.

A fejlesztők tanultak az első rész hibáiból, és kijavítják őket

A PADOT FELEJTSD EL

Ha pedig már szóba kerültek a küldetések, akkor érdemes ezen a ponton elidőzni egy kicsit, hiszen az Assassin's Creed egyik legnagyobb rákfenéje az volt, hogy mindig ugyanazt a feladatot kellett végrehajtani, csak más városban vagy eltérő személyek ellen. Szerencsére ennek most búcsút inthetünk, hiszen a fejlesztői beszámolók tanúsága szerint a második részben teljesen eltérő küldetések várnak majd ránk, és ezek nem feltétlenül merülnek majd ki a gyilkolászásban. Sébastien Puel producer beszámolója szerint tizenhat különböző típusú feladat kapott helyet a játékban és legalább kétszáz missziót lehet majd teljesíteni a történet során, s ezek bizonyos szinten még össze is függnek majd oly módon, hogy akár még hatással is lehetnek egymásra, sőt, lesznek olyan karakterek, akikkel többször is különféle interakciókba keveredünk (például egy teljesen hétköznapi feladat során megismerünk valakit, aki jóval később majd a védelmünket kéri a rosszakaróival szemben). Ezúttal döntés is lesz a kezünkben, hiszen választhatunk majd, hogy kinek segítünk és hogyan, és a fő szál mellett rengeteg olyan apró küldetés lesz, amit nem kötelező meg-

ALTAIR VÉRVONALA

Akik játszottak az első résszel, azok tudják, hogy a valódi főszereplő nem Altair, hanem Desmond Miles volt, egy csapos, akit a Templomos Lovagrend jövőbeni szervezete az Abstergo Indrustries rabolt el abból a célból, hogy a génjeiben rejlő emlékeket kinyerve szerezzenek információkat a Bérgyilkosok Társaságáról (gyakorlatilag ez volt maga a játék, az emlékek felszínre hozása). Az Assassin's Creed végén a Társaság jövőbeni szervezete éppen megérkezik Desmond kiszabadítására és tudni kell, hogy a vége főcím előtt hősünkben már felélednek a rég elfeledett bérgyilkos gének, sőt, a szobánk falán utalást is találunk rá, hogy a "harcnak hamarosan vége". A jövőbeli fiatalember természetesen a folytatásban is szerepet kap, ismét be fog feküdni az Animus nevű gépbe, hogy emlékeket nyerjenek ki belőle, ám ezúttal azért, hogy a Bérgyilkos Társaságnak segítsen a Templomosok ellenében. A második részben tehát ismét Desmond egy ősét fogjuk irányítani, és a lejátszandó események ismét emlékek lesznek. A harmadik részben pedig talán már tényleg a jelenben, Desmondot irányítva fogunk játszani, végleg megfejtve a játék által felvetett rejtélyeket...

LÉLEGZŐ VELENCE

A Canal Grande a város fő közlekedési útvonala, zsúfolásig telve gondolákkal és nagyobb hajókkal. Ezzel együtt viszont természetes akadály is egyben, hiszen egy elhúzódó menekülés során nem biztos, hogy érdemes a vízbe vetni magunkat, márpedig egyébként csak egyetlen, jól őrzött híd áll majd a rendelkezésünkre.

A kisebb csatornák Velence hagyományos értelemben vett utcái, a kanálisok felett pedig ezer és ezer kisebb híd ível át, ezek egyike a híres Sóhajok hídja – a neve megtévesztő, ugyanis nem a szerelmesek sóhajairól van szó, hanem ez a híd vezet a bíróság épületéből a börtönbe. Az elítéltek gyakran ekkor látták utoljára a szabad világot.

oldani, de ezek lesznek azok, amelyek növelik a szabadságérzetet és segítenek minél jobban elmerülni a játék világában. Sébastien elárulta azt is, hogy nem bérgyilkosként, de szimpla nemesként is meg kell majd oldanunk feladatokat, így azt már előre borítékolhatjuk, hogy a változatosság terén egy sokkal jobb játékot kapunk, mint az első rész esetében. Habár elhangzottak olyan kijelentések is, hogy egy GTA-szerű élményben lesz részünk, illúzióink ezzel kapcsolatban nincsenek, mi már attól is boldogok vagyunk, hogy nem mindig ugyanazon sablon mentén kell végrehajtanunk a küldetéseket. Ami mindenképpen üdvözlendő ezen a téren, hogy vége szakad a folyamatosan ismétlődő „nyomozok" és gyilkolok játékmenetnek, sőt, az olyan hosszú távon idegesítő feladatok is kikerültek a játékból, mint az unalom csúcsának tekinthető kihallgatás és a sokadik alkalommal már frusztrálóvá váló zsebtolvajlás vagy éppen az informátorok sikátorban történő püfölése.

EZIO HARCBA SZÁLL – KÉPLETESEN ÉS SZÓ SZERINT

Az Assassin's Creed második legnagyobb hibája a kissé egyszerűre sikeredett, már-már facsipeszszerű harcrendszer volt, ami gyakorlatilag abból állt, hogy vég nélkül vittük be a kevés kombó egyikét, amíg el nem fogytak körülöttünk az ellenfelek. Az animáció gyönyörű volt, de a tizedik küzdelemnél az ember már a pokolba kívánta az egészet és inkább rohant keresztül a városon ahelyett, hogy leállt volna egy újabb egysíkú kardcsörtére. Lehet gyűjteni az örömtüzeket, ugyanis a második rész esetében tovább bővül a harci repertoár, és úgy tűnik, hogy kellő változatosság járja majd át a küzdelmeket is. Az első és legfontosabb újdonság, hogy Ezio igazi mestere a harcnak, így már nemcsak karddal és kis pengékkel tud vagdalkozni, hanem egy egészen tekintélyes felhozatal áll majd a rendelkezésére. A teljesség igénye nélkül a következő harci szerszámok jöhetnek majd szóba: fejsze, buzogány, bárd, lándzsa, két különböző kard és kétféle tőr (már nem csak az egyik, hanem mindkét kézfejünk mögül előbukkan egy-egy ilyen célszerszám). Ez persze nem csupán annyit tesz, hogy másfajta eszköz jelenik meg a kezünkben az összecsapások során, hanem fegyverenként teljesen más stílust és mozgást jelent. Egy buzogánnyal gyorsan bevihetünk több kisebb ütést, míg egy hatalmas bárddal akár egyszerre három katonát is leteríthetünk. Jól hangzik, de szerencsére ezzel még koránt sincs vége. Ezio ugyanis a pusztakezes harcban is otthon van, így nem ijed meg akkor sem, ha éppen nincs ideje kardot rántani. Különféle módon üthetjük, rúghatjuk majd az ellenfeleket, lesznek speciális mozgások, amivel megragadhatjuk őket, és különböző csapásokat vihetünk be a fejre és egyéb testrészekre. Ha esetleg ez nem lenne elég, akkor még mindig vannak további opciók, hiszen ezúttal megtehetjük majd azt is, hogy lefegyve-

»A második részben tovább fokozódik a realitás, hiszen immáron bekerült a játékba a napszakok váltakozása is, ami minden bizonnyal sokat segít majd a gyilkosságoknál.«

rezzük az ellenfeleinket vagy akár tőlük zsákmányolunk fegyvert, ha éppen úgy hozza a szükség. Pompás újdonság még, hogy nem csupán hősünk ment át harci evolúción, hanem az ellenfelek is – mennyiség szempontjából mindenképp. Amíg az első részben körülbelül három, alig különböző kategória volt (sima katona, erősebb katona, templomos lovag), addig itt íjászok, késsel hadonászó profik, elit katonák, brutális lovagok hatalmas pallossal, és rejtett fegyverekkel rendelkező egyedek támadnak majd ránk, és bizony esetükben egyáltalán nem lesz mindegy, hogy miképp akarjuk likvidálni őket. A harc tehát tényleg új szintre lép, búcsút inthetünk az unalmas, egymást ismétlő kardpárbajoknak. A Ubisoft Montreal persze nem érte be ennyivel, igyekeztek azokat a részeket is tovább tupírozni, amelyek már az első epizódban is kiválóan működtek. Igaz ez minden mozgásra és animációra, legyen szó akár a harcokról, akár az utcákon történő sétáról vagy a háztalakon végrehajtott akrobata-mutatványokról – a mozgáskultúra mindenhol bővül, a fejlesztők nem elégedtek meg az első rész elemeinek lemásolásával. A játékot hajtó motor továbbra is a Scimitar/Anvil, amit a fejlesztők tovább csiszoltak, hogy még élethűbb és még folyékonyabb mozgásokat tudjanak a programba építeni. De nemcsak a grafika és az animáció lép egy fokkal feljebb, egészen új lehetőségek is megnyílnak az Assassin's Creed második részében. Az egyik ilyen fejlesztés pedig egy az egyben Velencéhez köthető. Gondolom az első rész játékosai még emlékeznek, milyen idegesítő volt, mikor egy elmeháborodott lökésének vagy egy rosszul sikerült ugrásnak köszönhetően a vízbe pottyantunk – a kőkemény Altair nem bírta a vizet, mi pedig tölthettük vissza a legutolsó mentésünket. Ennek most vége, hiszen Ezio az új kor embereként úszni is tud, így a csatorna már nem halálos veszély, hanem több módon felhasználható lehetőség. Egyrészt menekülhetünk általa, hiszen csak csobbanunk egyet és már úszunk is a víz alatt (amíg bírjuk szusszal), de akár a gyilkosságokban is segíthet, hiszen a vízből észrevétlenül kimászva azonnal elvághatjuk bárki nyakát, arról nem is beszélve, hogy a háztetőkről ugrálva sem kell a szénakazlakat keresnünk, hiszen bármikor becsobbanhatunk az alattunk lévő kanálisba. Ha pedig már szóba került a szénakazal, akkor érdemes tudni, hogy immáron nem csak rejtőzködésre, de orvtámadásra is alkalmas ez a búvóhely, ámbár oda kell figyelnünk arra, hogy ha így támadunk meg valakit, akkor azonnal felfedjük a rejtekünket és ismét kezdődhet a menekülés. A felsorolás végére hagytam a legjobb mókának ígérkező attrakciót, a repülő szerkezetet, amit maga Da Vinci készít majd el nekünk a történet egy adott pontján. Habár nem lesz mindig lehetőségünk használni (lásd még keretes írásunkat), akadnak majd olyan

Több fegyver, több küldetés, tökéletes helyszín – ez az AC2

»A REPÜLŐ SZERKEZET«

Ahogy arról már a cikkben is szó esett, a játékban a mentorunk nem más lesz, mint a zseniális művész és feltaláló, Leonardo Da Vinci, aki számos fegyvert és hasznos tárgyat fog készíteni nekünk a kalandjaink során. A program egy pontján a mester műhelyébe is el fogunk jutni, ahol megkapjuk tőle azt a repülő szerkezetet, amin a valóságban is dolgozott (ám a használatára sosem került sor). A küldetéseink során többször lesz lehetőségünk használni a szerkezetet, ám ez komoly felkészülést és precizitást igényel majd, hiszen csak úgy nem repül ám a madárka. Ahhoz, hogy használni tudjuk, a barátainknak tüzet kell majd gyújtaniuk a város több pontján és nekünk az így felszabaduló termálenergiát kihasználva kell siklanunk az égen. A gyakorlatban ez valószínűleg úgy fog kinézni, mint egy checkpoint-os "verseny", azaz ahhoz hogy ne zuhanjunk le, mindig el kell majd érnünk a következő termálpontot és ezeken a pontokon végighaladva juthatunk majd el a célállomásunkhoz...

»MENJEN, AKINEK MENNIE KELL«

Az első rész fejlesztése során a Ubisoft meglehetősen érdekes eszközzel kampányolta a játékot, már amennyiben egy csinos lányt nem illetlenség eszközként emlegetni. Jade Raymond feladata elméletileg a teljes projekt vezetése és irányítása volt, de külső szemlélőnek úgy tűnhetett, hogy elsődleges célja a médiafigyelem felhívása – azaz, így utólag nézve, inkább elterelése – volt.

Szerencsére úgy tűnik, hogy a második epizódnál már nincs szükség ilyen cselekre, így az kerül előtérbe, aki valóságos munkát is végez. Patrice Desilets (gyengébbek kedvéért az alsó képen látható, szakállas fiatalemberről van szó) már az első részben is vezető producerként munkálkodott, ami azt illeti, Raymond kisasszonnyal egy felelősségi szinten mozogtak, csak ő nem bírt akkora hírértékkel, mint egy folyton mosolygó lány.

„A kreatív csapatunk keményen dolgozik, hogy a második rész felülmúlja az első Assassin's Creed játékélményét. A játék minden egyes elemén sikerült fejleszteni valamit és belevetettük magunkat az olasz reneszánsz bámulatos időszakába, hogy a rajongók egyedi, változatos és igazán újító élménnyel gazdagodhassanak." Ez volt Patrice első nyilatkozata a játékkal kapcsolatban, és mint az a cikkből kiderül, nem a szokásos túlzóan ömlengő stílusú sajtóközleményről van szó, hanem tényleg igyekeznek felülmúlni az első részt. Igen-igen, tudjuk mi is, hogy ez annyira nem lesz nehéz, hiszen ha mindent, ami az első részben volt, megdupláznak, még az is kevés lesz.

(Lapzárta után érkezett információ, hogy Jade Raymond mégiscsak a készítők között szerepel – legalábbis a német Blick internetes újságja szerint. Távol álljon tőlünk, hogy megkérdőjelezzük a német kollégák szakértelmét, de azért reméljük, hogy most az egyszer tévednek.)

küldetések, amelyeket csak ezzel a szerkentyűvel tudunk végrehajtani. Használatához nem kell mást tenni, mint felkapaszkodni egy magasabb épület tetejére, nekilendülni és precíz mozdulatok bevitelével suhanni: segítségével pillanatok alatt tehetünk meg nagyobb távolságokat és olyan helyekre juthatunk be általa, ahová korábban nem volt lehetőségünk.

A HÍRNÉV ÁTKA

Kicsit már hihetetlen, de az újdonságok sora ezzel még mindig nem ért véget. Nem csak a küldetések, nem csak a harc és a teljes mozgásrepertoár változik meg, de a második rész alkotói odafigyeltek arra is, hogy az első részben is sarkalatos pontnak számító „körözési-rendszert" is átdolgozzák. Gondolom mindenki emlékszik arra, hogy a lakossággal és az őrökkel történő interakcióinknak köszönhetően, vagy egy gyilkosságot követően eljuthattunk egy olyan szintre, mikor a város minden őre nekünk esett, ha a szeme elé kerültünk. Ez a szisztéma a második epizódban is helyet kapott, igaz, egy jókora finomhangolást követően. Sébastien Puel sokat nem volt hajlandó elárulni a rendszer konkrét működéséről (habár utalt rá, hogy hamarosan fellebbentik a fátylat a „rejtélyről"), de annyi bizonyos, hogy minél több feladatot oldunk meg egy adott helyszínen, annál ismertebbé válunk és egy idő után ez a mutató hatással lesz a körözési szintünkre is – tehát minél többen ismernek és tudják mivel foglalkozunk, annál nehezebb lesz észrevétlenül kereket oldani. Persze a mutatónk nem lesz konstans, tehát „dolgozhatunk" azon, hogy ez a szint feljebb vagy lejjebb csússzon, az egész csak rajtunk múlik. Vagy hagyatkozhatunk a helyiekre. A szentföldön fehér ruhás csuhások közé bújhattunk, hogy észrevétlenül jussunk be helyekre, vagy hogy megszabaduljunk az őröktől, ám ezúttal már nemcsak a szerzetesekre támaszkodhatunk, hanem bármikor elvegyülhetünk a karneváli tömegben, vagy egy kisebb csoportosulásban. Ismét csak egy gombnyomás és máris az utca fogatagának átlagos résztvevői vagyunk, teljesen hétköznapi, ártalmatlan alakok. Ami bónusz, hogy ezúttal már tömegből-tömegbe bújhatunk, ezzel téve láthatatlanná és folyékonnyá a városon belüli közlekedésünket.

> »A Ubisoft tervei szerint nem kell éveket várnunk a megjelenésre, hiszen a jelenlegi információk szerint az Assassin's Creed 2 már idén decemberben a boltokba kerül.«

A VAK IS AZT MONDTA: MEGLÁTJUK

Nincs mit tagadni, az Assassin's Creed második része első blikkre igen jónak tűnik, sőt, másodikra is, de ha egész őszinték akarunk lenni, akkor még harmadikra is. Ettől függetlenül, öreg rókák lévén, bennünk van egy egészséges pesszimizmus, hiszen az első rész kapcsán is mindenki el volt ájulva a játéktól, egészen addig, amíg el nem jutottunk a harmadik-negyedik ugyanolyan küldetésig. Habár ezúttal tényleg úgy tűnik, hogy a Ubisoft Montreal csapata kiköszörüli az első rész csorbáit, azért nem eszik olyan forrón a kását. A leírtak mind szépen hangzanak, de az örömujjongással mi várnánk az első ingame mozgóképig, vagy inkább az első kipróbálható verzióig. Az elhatározások és a fejlesztési irány igen impozánsnak tűnnek, tényleg csak bízni tudunk abban, hogy ez mind meg is fog valósulni és a fejlesztőknek elég idő áll még a rendelkezésükre a játék tökéletes befejezéséhez. Kicsit hiányoljuk ugyan, hogy ismét nem esett szó a karakter konkrét fejlődéséről, új képességek megszerzéséről, szóval szerepjáték irányba nem indult el a dolog, de lehet ez már csak a kötelező szőrszálhasogatás, hiszen láttunk mi már olyan játékot, ami tápolás nélkül is lenyűgözte a játékosokat. Ha minden jól megy, már csak alig fél évet kell várni és megjelenik ez az alkotás, és akkor ki fog derülni, hogy mi valósul meg a producerek által tett ígéretekből. Ami biztos, hogy ismét szemkápráztató grafika fogad majd minket és szinte minden platform (PC, PS3, Xbox360, Wii, PSP) megkapja a maga verzióját, sőt, a csillagok jelenlegi (meglehetősen pozitív) állása szerint ezúttal nem lesz fél év csúszás a PC-s és a konzolos megjelenések között. Mi mindenesetre drukkolunk Ezionak, nagyon szeretnénk már ugyanis egy tökéletes Assassin's Creeddel játszani. «

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. 12
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1506

»Az első rész elég komoly csalódás volt a számunkra, de nagyon úgy tűnik, hogy a fejlesztők tanultak a hibákból és most valami egészen különlegeset kapunk...

»BATE

PRO
»Új, izgalmas helyszínek, új harcrendszer, 16 különböző küldetéstípus, repülés, napszakváltás és sorolhatnánk...

KONTRA
»A marketinggel már tele van a padlás, mi pedig akkor hiszünk el bármit, ha már látjuk is...

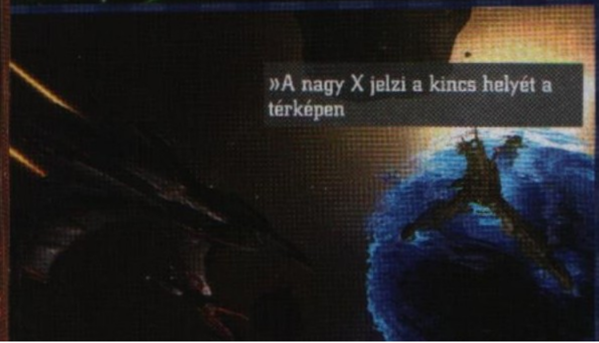
JUMPGATE EVOLUTION

»fejlesztő: NetDevil »kiadó: Codemasters
»web: jumpgateevolution.com

Hiba volt kidobni a régi joystickot...

Vajon képes-e egy meglepetésjáték folytatása újabb meglepetést okozni? Volt már rá példa, és hamarosan kiderül, a belga Larian munkája beáll-e ezek sorába. Drukkolunk neki, tiszta (sárkány)szívből...

»Nagyot tüsszentett a Hubble javítását végző asztronauta...



»A nagy X jelzi a kincs helyét a térképen

Elite, Wing Commander, X-wing vs. Tie Fighter, Freelancer... Ki ne emlékezne ezekre a halhatatlan alkotásokra? 10-15 éve még aranykorukat élték a különböző szimulátorok, melyek közt külön figyelmet szenteltünk az űrhajó-szimulációknak. Sokan úgy nőttünk fel, hogy a nyári szünetekben az Elite-ben gyakoroltuk az űrállomásra való bedokkolást, vagy a Birodalom oldalán próbáltuk megakadályozni Luke Skywalkert abban, hogy felrobbantsa a Halálcsillagot. Nyálcsorgatva áhítoztunk szuper botkormányok után és alig vártuk, hogy végre filmet készítsenek a Wing Commanderből. Azóta rengeteg víz lefolyt a Dunán, időközben a szimulátorok teljesen kihaltak a PC-ről, joystickot pedig már senki nem vásárol. De most itt a remény, hogy belekóstoljunk a régmúltba, és felidézzük, milyen is volt egy űrhajó pilótafülkéjéből lézernyalábokat eregetni (megsúgjuk: mesés).

»Visszatérnének a régi szép idők?«

KÖZÉPPONTBAN AZ AKCIÓ

Mindezt pedig a NetDevil közel 10 főt számláló fejlesztőcsapatának köszönhetjük, akik szerint még létezik egy réteg, akik igenis hajlandóak lennének pénzt fizetni egy űrszimulátorért. Garázsukban ígéretes alkotás készül, amely a kor követelményeinek megfelelően az MMO játékok piacára készül betörni. A NetDevilnek nincs szándékában lenyomni a World of Warcraftot vagy az EVE Online-t. Nagyon is jól tudják, hogy semmi esélyük rivalizálni a legnagyobbakkal, egyszerűen csak egy olyan játékot szeretnének készíteni, amely betölti a szimulátorok hiányából adódó űrt. Bár a Jumpgate Evolution online játszható,

»Kicsit meleg a helyzet itt a nap felszínén...

»SZÁMOLÓGÉPEN IS ELFUT«

Persze ez abban a formában, ahogy azt az alcímben állítjuk, nem teljesen igaz, de a Jumpgate Evolution talán a lehető legskálázhatóbb akciójáték, amivel valaha találkoztunk. Simán elfut a leggyengébb Pentium IV-es gépeken is, nem szükséges hozzá Shader Model 3.0-ás videokártya, vagy 2GB memória, még egy gyengébb laptopon is működésre bírhatjuk, sőt! Sokat látott játékosnak tartjuk magunkat, akik már nem sok mindenen döbbennek le, de a játék minimális rendszerkövetelményén azért rendesen megakadt a szemünk: Pentium III 800MHz, 512MB RAM, 32MB-os videokártya és egy 56K-s modem. Ha ehhez hozzávesszük, hogy a játékot joystickkal is játszhatjuk, akkor simán úgy érezhetjük, hogy időutazást teszünk a Jumpgate Evolution segítségével, és 5 évet visszarepülünk a múltba. Természetesen maximális részletesség mellett a játék hihetetlenül látványos, ami a közeli képeken biztos feltűnt már nektek.«

nincs túl sok köze a mai értelemben vett MMO játékokhoz. Először is itt nincsenek tulajdonságok, képzettségek. Csak te magad vagy, a saját képességeiddel, reflexeddel, no és egy alapszintű űrhajóval, amivel nekiláthatsz az űrkalózok ritkításának. Természetesen lehetőséged lesz fejleszteni hajódat, amit akár már az első küldetés után is megtehetsz. Telepíthetsz rá új lézerágyúkat, erősebb pajzsrendszert, gyorsabb hajtóműveket, és igen, tapasztalati pontot is kaphatsz, aminek köszönhetően később komolyabb küldetéseken is próbára teheted magadat. Egyszerre több űrhajód is lehet, de repülni csak eggyel tudsz. A lényeg ezúttal a színtiszta akción lesz, amiről már az irányítás is sokat elárul. Űrhajónkat a WASD gombokkal gyorsíthatjuk, lassíthatjuk, a Q és az E gombokkal pöröghetünk, az egér segítségével pedig célozhatunk (hasonlóképp, mint egy FPS-ben szokás). Szerencsére volt alkalmunk kipróbálni a játékot, berozsdásodott tudásunkat hamar újraelevenítettük, s nagyon gyorsan megbarátkoztunk vele. Külön kiemelnénk, hogy a Jumpgate Evolutiont akár botkormánnyal is játszhatjuk, szóval akinek még megvan valahol a szekrény alján, ideje lesz leporolni azt, és friss drivert keresni hozzá a megjelenésig.

HAJÓ HA NEM JÓ

A játékban három játszható faj közül választhatunk, mindegyikük egészen más stílusú hajókkal várja a pilótanövendékeket, és ezen gépeket ugyancsak három kategóriába sorolhatjuk: vadászgépek, naszádok, és szállítóhajók. Kezdetekben egy sima gyakorlógéppel indulunk, ami könnyen irányítható, fordulékony, viszont nagyon kevés lehetőségünk van továbbfejlesztésére. Az idő előrehaladtával komolyabb vadászgépeket is vezethetünk, melyekkel kísérő küldetéseket, illetve közelharcot előtérbe helyező missziókat hajthatunk végre. A következő kategóriában a harci naszádok vannak, amelyek páncélzata roppant vastag, fegyverzetük pedig a lehető legszélesebb választékból kerül elő (no és persze igen drágák is). Hatalmas ágyúkkal és torpedóvetőkkel vannak felvértezve, de jó behemótokhoz méltón roppant lassúak és nehezen irányíthatók, így mindig szükségük van őket fedező vadászgépekre, akik megvédik minden őket bajtól. Léteznek támogató naszádok is, melyek erős fegyverzetük helyett elektronikus bénításra és elhárításra szakosodtak, s bár hagyományos értelemben nem vesznek részt a csatában, könnyen átbillenthetik azok kimenetelét a tulajdonosuk oldalára. A harmadik kategóriába kerültek a kereskedelmi szállító hajók, akik a Jumpgate Evolution gazdaságát tartják mozgásban. Nem kifejezetten harci körülményekre tervezték őket, de igen erős védelmi rendszerrel, pajzzsal és vastag páncélzattal vannak ellátva, ami hatékony védelmet biztosít a kalózok ellen. A szállítóknak léteznek gyorsabb fajtái is, ők a Futók. Ezek a hajók kisebb rakománnyal bírnak, és nevükből is adódóan könnyedebben kicselezhetik a portyázó kalózflottákat.

HA AZ ŰR CSENDJE VONZ

Szerencsére azoknak is nyújt szórakozási lehetőséget a Jumpgate, akik néha egy kis lélegzetvételnyi nyugalomra vágynak a sok lövöldözés közben. Bár a játékban fellelhető összes űrhajóval lövöldözhetünk, nem feltétlenül forog minden az akció körül. Amennyiben úgy tartja kedvünk, tárgyakat készíthetünk, lehetőségünk nyílik bányászatra, érceket finomíthatunk, valamint a gyártósorok mellé is beugorhatunk, hogy különféle tervek alapján felszereléseket gyártsunk. Hasonlóképpen, mint a Star Wars Galaxies esetében, ahol minden egyes tárgyat játékosok hoztak létre, itt is az egész gazdaságot a játékosokra bízzák. Minden űrállomáson megtalálhatóak lesznek az aukciós házak, ahol portékáinkat értékesíthetjük, levelezhetünk más játékosokkal, illetve létrehozhatunk külön közösségeket is, ahol a játékosok PvP és PvE küldetéseket hajthatnak végre többedmagukkal. És ha már ennyi szó esett a küldetésekről, essen szó magáról a rendszerről is, ami eddigi tapasztalatainkból kiindulva elképzelhető, hogy az egész játék bukását is jelenti. Ugyanis a Jumpgate Evolution dinamikusan generált küldetésekkel igyekszik lendületben tartani minket, ami annyit tesz, hogy misszióinkat a számítógép generálja számunkra. Mivel nem létezik előre megírt sztorivonal, így minden egyes küldetésünket véletlenszerűen generált listából választhatjuk ki, ami általában ahhoz vezet, hogy hamar azok ismétlődővé, unalmassá válnak. Persze ne legyen igazunk, mi is szurkolunk a Jumpgate sikerének, de mivel jól működő küldetésgenerátorhoz még nem volt szerencsénk, így szkeptikusan állunk a dologhoz.

HAMAROSAN!

Ha minden igaz, a megjelenésre már nem kell sokat várni, hiszen júniusra esedékes. A bétateszt már javában fut, mi pedig már tűkön ülve várjuk, hogy végre felidézhessük, milyen érzés volt joystickokat zúzni gyors egymásutánban. Vérbeli akciójátékot ígérnek a fejlesztők, ahol majdnem minden a lövöldözésről fog szólni. Kíváncsian várjuk, hogy vajon hogyan fogadja majd a nagyközönség ez a stílust, de az biztos, hogy mi már nagyon vártunk egy hasonló alkotásra. Amennyiben neked is hiányoznak a Freelanceres, Tie Fighteres idők, a Jumpgate Evolution a te játékod lesz.«

»Jumpgate Evolution«

MŰFAJ»	»MMO
MEGJELENÉS»	»2010. 06
KÉSZÜLTSÉG»	»85%

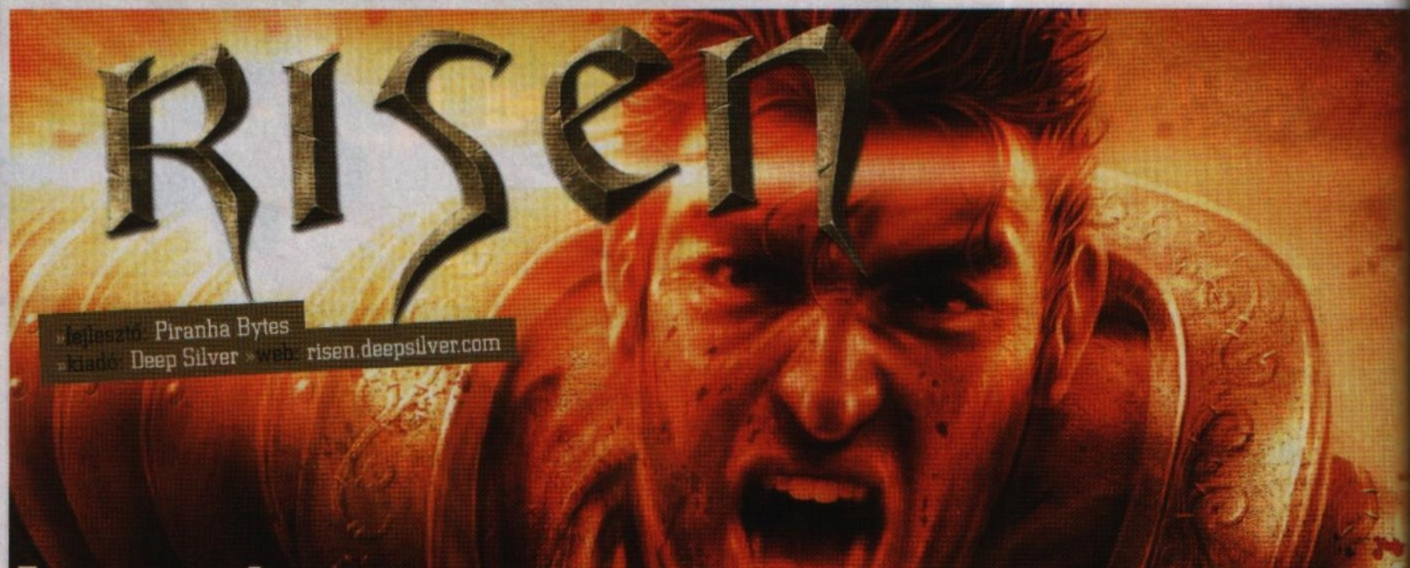
www.pcguru.hu/769

» Akciódús, látványos lövöldözős játék, amely arra hivatott, hogy felelevenítse a régmúlt űrhajó-szimulátorait, ráadásul mindezt korszerű MMO rendszerbe ültetve. Ide vele!

»CHRIS

PRO
»Szinte minden gépen futni fog, és nem terheli le túlzottan az agyunkat sem.

KONTRA
»A küldetésgenerátor némi aggodalomra ad okot, és az sem biztos, hogy életképes egy ilyen egyszerű alkotás.



»fejlesztő: Piranha Bytes
»kiadó: Deep Silver »web: risen.deepsilver.com

Ismeretlen ismerős

Ha van valami, ami a németeket jobban begerjeszti mint a tiroli szex, az egyértelműen a Gothic-széria, és annak fejlesztőbrigádja, a Piranha Bytes. A csapat már most az ország játékfejlesztő sztárja – mi pedig egy kicsit utánajártunk, mit is várhatunk új, készülőfélben lévő játékuktól.

»Aranyos állatkákból most sem szenvedünk majd hiányt...

A Gothic-trilógia részeit igazából nem hiszem, hogy túl sok szerepjáték-rajongónak kellene bemutatni: a germán Piranha Bytes műhelyében készülő szoftver egyedi atmoszférájával, hihetetlenül eltalált muzsikáival és remek ötleteivel az aktuális évezred egyik legkiemelkedőbb RPG-sorozata, amelynek harmadik része azonban (hibák ide, szűkre szabott fejlesztési határidő oda) számtalan, a rajongók szerint is hibás designeri döntés következtében állítólag nem nőtt fel az elődökhöz. Hogy ez kinek a hibája, nem érdemes belemenni – annyi bizonyos, hogy a stúdió most olyan szerződés szerint melózik, amelynek megírásakor már ők diktálták a feltételeket: leléptek addigi kiadójuktól, a JoWoodtól (magára hagyva a Gothic-széria jogait), hogy tiszta lappal kezdhessenek – ez a lap lesz a Risen, aktuális cikkünk tárgya.

> »Gothic-védjegyek, tapasztalat és újítás – ez a Risen«

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

Bár a Piranha Bytes nem bánt meg semmit a Gothic harmadik felvonása kapcsán, azt nem lehet a szemükre vetni, hogy ne figyelnének a kritikára – a Risen ugyanis gyakorlatilag csupa olyan elemmel operál, amely a sorozat első két részében afféle védjegy volt, a trilógia aktuális lezárásából azonban hiányzott. Az első, és legfontosabb elem a grafika – annyi biztos, hogy előző játékuknak még most sincsen oka szégyenkezésre, de ezért még ma, a sokmagos processzorok korában is keményen meg kell fizetni az árat – ezért új szoftverükben mindenek felett fontosnak tartották az optimalizálást. A hatalmas látótávolság (kis túlzással tényleg addig rajzolódik ki a táj, ameddig a szem ellát) érezhetően több háromszöget tartalmaz, a felbukkanó szörnyek és a képernyőn hemzsegő karakterek pedig korrekten festenek – mármint addig, amíg meg nem mozdulnak. Az animációk ugyanis, bár nem süllyednek bethesdai mélységekbe, azért leginkább a paralimpiai közvetítéseket juttatják az ember eszébe, legalábbis jelenleg – ígéreteket kaptunk ugyanis arra, hogy ezt majd a későbbiekben még javítják, úgy legyen. A külsőségekhez még hozzátartozik a muzsika is – ez ismét Kai Rosenkranz keze munkáját dicséri majd, a művész pedig leszögezte: a Gothic 3-ban hallható nagyzenekari taktusok mellett ismételten helyet kapnak a minimalistább, kevés hangszerrel dolgozó, de fülbemászó dallamok is.

SZÍNES HELYSZÍNEK

A lényeget azonban a helyszínek adják. A Gothic harmadik része túlságosan is megalománra sikerült (már ami a méreteket illeti), ez pedig gyakran elkapkodott és jellegtelen területeket jelentett. A Risenben ennek nyomát sem láthatjuk majd – minden egyes fát, bokrot és sziklát kézzel, alapos tervezés után raknak a helyére – ezzel alkotva egyedi, nem önismétlő terepeket. A dolognak azonban ára van – a világ mérete jelentősen kisebb lesz, mint az „előd” esetében

»GOTHIC 3: BEFEJEZVE«

Pár héttel az újság megjelenése előtt debütált a legújabb, közel 800 Megabyte-ot kóstáló javítás a Gothic harmadik részéhez – ezzel pedig végre még a legszőrösebb szívű rajongók számára is méltóvá lett a jelenleg még trilógiának számító sorozat záró epizódja. A rajongók által összekalapált folt gyakorlatilag teljesen újraírta a szoftvert: a végletekig csiszolták a harcrendszert (az eszetlen gombnyomkodással most már semmire sem megyünk...), újraszerkesztették a fejlődési fát (elzárva ezzel az univerzális karakterek létrehozásának lehetőségét), és kiirtottak annyi hibát, amelyeknek részletezése simán megtöltené nemcsak a mostani, de szinte az összes idei Gurut. A folt letölthető a honlapunkról is, telepítése után pedig rácsodálkozhatunk az Enhanced Edition kifejezésre is, amely tökéletesen jellemzi a gigantikus munkát. Reméljük, hogy a Risennél nem a rajongók javításaiban kell majd bíznunk...«

»Fogadtunk, hogy SkiTZ nem meri majd berakni az orrát túró orkot

– valamit valamiért, azt hiszem, ennyit elnézünk a srácoknak, hiszen még így is 50-60 óra színtiszta játékidőt ígérnek, ami nagyon jól hangzik. Apropó, világ: akárcsak annak idején, most is egy elszigetelt területen zajlanak majd az események, és ezt most vehetjük szó szerint – a történet ugyanis egy aktív vulkánnal rendelkező, minden oldalról vízzel körülvett földdarabon játszódik majd. A sziget minden irányban nyitott, arra bóklászunk, amerre akarunk – azonban nem lesznek a játékos szintjéhez igazodó szörnyek, így könnyen előfordulhat, hogy egy-egy terepre beérve egy jól felszerelt hegyi troll leharapdálja a fejünket. Miután a sztori részleteit hétpecsétes titokként őrzi a brigád, szinte semmilyen más információt nem tudunk, annyi azonban bizonyos, hogy a tűzhányó igen fontos szerepet kap majd – a területen fellelhető frakciók mindegyike egyedi módon áll majd az akár a pusztulásukat is kiváltható természeti jelenséghez.

„HÉ TE OTT... JA, MAGA AZ, ÜDVÖZLETEM, JÓ URAM!"

Apropó, frakciók – szinte a játék legelején választanunk kell majd egyet a szigeten uralkodó három csoport (mágusok, inkvizítorok és banditák) közül, eme választásunk pedig karakterünk fejlődését alapjaiban befolyásolja – valahogy úgy, ahogyan azt a Gothic első két részében láthattuk. A különböző pártok ugyanis egymástól eltérő küldetéseket adnak nekünk (amely missziókat ráadásul, akárcsak a tájakat, egyedileg, hosszas agyalás után dolgozták ki – el lehet felejteni a sablonos „gyűjts be 10 szál virágot" kaliberű feladatokat), elérhetővé varázsolnak jó pár nem játékos karaktert, sőt, hősünk tanulható képességeire is befolyással lesznek. Innen már látszik, hogy a programban minimum három végigjátszás biztos hogy benne van – bármelyik frakciót választjuk is, egy új aspektusából közelíthetjük meg, és göngyölhetjük fel a főszálat.

JÁTÉKOS NEM JÁTÉKOS

Ha pedig szóba kerültek a nem játékos karakterek, fontos kiemelni, hogy a területen megtalálható összes szereplő ki lesz dolgozva – egyedi külsővel, motivációval, és vérmérséklettel lesz ellátva, a klónok támadásának tehát vége. A világban bóklászó karakterek soha nem látott mesterséges intelligenciáját számtalan dolog befolyásolja – és a legvératlanabb interakciókra lesznek képesek: egy kisebb helyőrséget őrző zsoldosnak előbb-utóbb feltűnik majd, ha egy társa nincs a posztján, és nem egyedül indul a megkeresésére – gyorsan riasztja barátait, mire pedig észbe kapunk, már a teljes trupp a nyakunkban liheg – vagy éppenséggel nekül elől ünk... A terület ugyanis kicsi, a hírek pedig gyorsan terjednek – ezt nevezik pletyka-rendszernek, és igen büszkék rá a tervezők. A lényeg az, hogy minden cselekedetünk befolyással van a környezetre – ha egy-egy feladatot vad mészárlással, számtalan tanú előtt hajtunk végre, hamar (de nem irreális módon) híre megy a dolognak, ez pedig a karakterek velünk való interakcióját is meghatározza majd. Egy véres kezű, kegyetlen hőstől a gyávábbak már akkor is hanyatt-homlok menekülnek.

Arcania

A JoWoodról sok mindent el lehet mondani (és ezek általában nem feltétlenül pozitív természetű megjegyzések), de hogy csak ülnek a babérjaikon, azt nem sütheti rájuk senki.

Amint megtörtént a szakítás a Gothic fejlesztőbrigádjával, azonnal megbízták egy másik stúdiót a folytatás elkészítésével, méghozzá azt a Spellboundot, akiknek többek között a zseniális Desperadost, és a szintén remek Robin Hoodot köszönhetjük. Annyi bizonyos, hogy a szoftverről a különböző kavarásokon kívül sokat még nem lehet tudni – egyelőre főképp a grafikus motort élteti a brigád, amelyben például okáért az eső tócsákba gyűlik, a napszakok váltakozását varázslatokkal is lehet befolyásolni, sőt akár különböző évszakokban is rácsodálkozhatunk a területekre. A fejlődési rendszer is körvonalazódni látszik azért – az ígéretek szerint minél többet használunk egy eszközt, annál ügyesebben bánunk majd vele, tehát úgy látszik, a Dungeon Siege által megkezdett ösvényt kezdték el taposni a fiúk, amely szintén nem hangzik rosszul. A világot – amelynek méretéről egyelőre nem tudunk semmit – ráadásul hátason is

ha csak meglátják a horizonton, egy barátságos, civilizáltabb módszerekkel dolgozó figurába azonban még magasabb szinten is többen belekötnek majd. Bár a dolog kicsit hihetetlenül hangzik, a fejlesztők esküdöznek rá, hogy remekül működik – állítólag hihetetlen érzés egy fekete páncélos lovaggal besétálni egy településre, és látni, ahogy a civilek sikoltva menekülnek az ellenkező irányba, vagy éppenséggel egy fehér köntösű varázslóval járni a környéket, ekkor ugyanis többen ránk köszönnek, sőt, olyan küldetésekkel is megbízhatnak bennünket, amelyek amúgy rejtve maradnának előlünk. Megmarad a Gothic-széria védjegyének számító tápláléklánc-rendszer is: a környezet él és lélegzik, a ragadozók fennmaradásuk érdekében növényevőkre vadásznak, akik nagyobb tömegben azonban bátrakká válnak, és megpróbálják megvédeni magukat – kalandozás közben nem egyszer találhatjuk majd magunkat szörnyek csatájában, ahol a feladatunk pusztán annyi lesz, hogy megvárjuk, amíg kivéreztetik egymást, végül pedig eltakarítjuk a maradékot.

> »A pletykáknak köszönhetően hőstetteink híre mindenkit elér.«

HA HARC, HÁT LEGYEN HARC

A legtöbb kritikát a Piranha előző termékében egyértelműen a harcrendszer kapta – és a fiúk most is alaposan megszenvednek a dologgal. Az biztos, hogy már most vagy öt különböző variációt dobtak a kukába, és még jelenleg is az ideális megoldáson agyalnak – bár a Gothic első részénél jóval pergőbb szisztémát szeretnének, nem akarnak a harmadik felvonás klikkelőfesztiváljába bonyolódni. A cikk írásának idején például még mindig ott tartunk, hogy az éppen aktuális rendszer kizárólag billentyűzetről is irányítható, ami igencsak jó jel – bár

»Első ránézésre mi Deckard Cainnek neveztük el a madarat...

JÁTÉKTÖRTÉNELEM – GOTHIC

Eddig egy barlangban éltél, és fogalmad sincs, mi az a Gothic, és miért kerül elő ennyiszer a Risen és az Arcania kapcsán? Itt az idő, hogy tisztázzuk, hogy is alakult a múlt – avagy hogy jutottunk idáig.

»GOTHIC

Az emberek vesztésre állnak az orkokkal vívott háborúban, a király pedig védőburkot vonna a létfontosságú bányászkolónia köré – a varázslat azonban félrecsúszik, és ez felborítja az addig sem túl nyugodt mindennapokat.

»GOTHIC 2

Az első rész börtönbe zárt bányakolóniája már a múlté, a király azonban továbbra is igényt tart a kitermelhető varázsércre. Feltűnik a Névtelen Hős, aki számos izgalmas kalandba keveredik, például sárkányokat keres, amuletteket kovácsoltat újra, és ha marad egy kis ideje, elűzi a bányát megszálló orkokat is.

»GOTHIC 3

A harmadik részről sajnos nem feltétlenül a játékelemek miatt kell megemlékeznünk. Megjelenése előtt a Gothic 3 a 2006-os E3 legígéretesebb játéka volt a szaksajtó egybehangzó véleménye alapján, aztán a végleges verzió orbitális hibái miatt megbukott a program.

bejárhatjuk, ezt a megoldást pedig már az Elder Scrolls sorozatban is nagyon sokan szerettük. Mindezek igencsak pofás képet festenek, azonban sajnos akad jó pár baljós jel is: az egyik példának okáért maga a kiadó, aki, akár csak az eredeti brigád esetében, itt is kőbe vésett dátumot tett a fejlesztők elé, ráadásul azzal próbálta a szkeptikus rajongókat meggyőzni, hogy piacra dobta a Gothic 3 küldetéslemezét, amely akkora égés volt, hogy a füstje még most is csípi a szemünket. A kezdetek óta több ízben is megváltozó cím sem túl jó ómen – a gyanútlan vásárlóknak lassan már halvány lila gőzük sincs, mit kell majd keresniük a boltok polcain: indulásként még csak Gothic 4-ről beszéltek, később elveszítette a számozását, és megkapta a Genesis alcímet, végül pedig a jelenleg aktuális Arcania: A Gothic Tale elnevezés tűnik befutónak, de nagy összegű fogadásokat erre sem kötnénk. Az biztos, hogy a Spellbound mindent elkövet annak érdekében, hogy kielégítse a fanatikusok (amúgy egyre lejjebb adott) igényeit – mi pedig csak reménykedhetünk benne, hogy méltó folytatás keveredik ki a dologból, hiszen akkor nem egy, de két nagyszerű szerepjátékkal gazdagodhatunk majd valamikor a jövőben. A Gothic világa és stílusa simán elbír két feldolgozást, és alapjában véve az Arcania is képes lehet arra, hogy maradandót adjon a bátor vállalkozóknak. Távol álljon tőlünk, hogy előre leszóljuk a játékot csak azért, mert a JoWood adja ki: mi drukkolunk.«

»A falusi breaktánc-verseny résztvevői

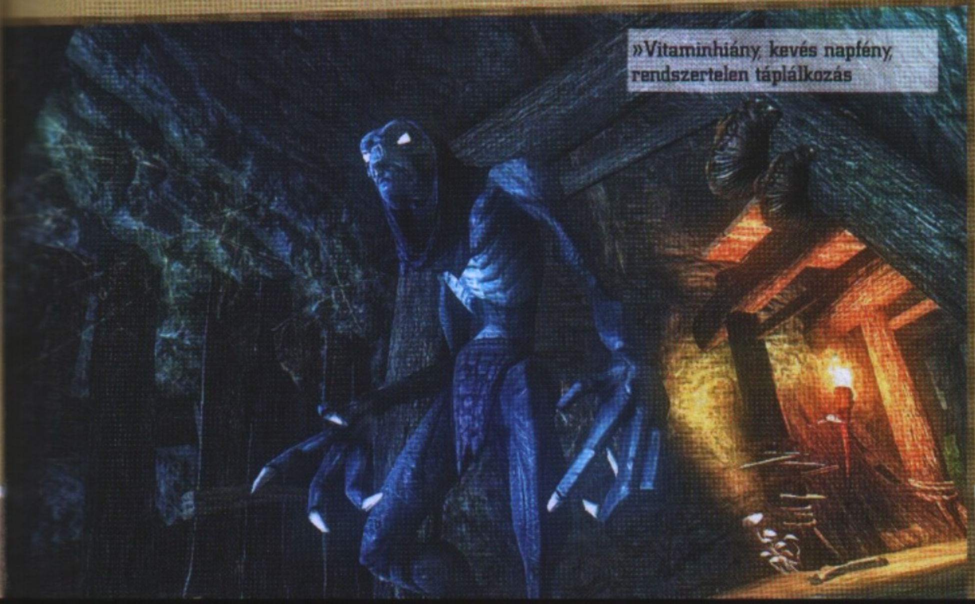
ennek oka többek között az is lehet, hogy először a stúdió történetében, a Risent párhuzamosan, két platformra fejlesztik: PC mellett ugyanis Xbox 360-ra is debütál majd.

FÖLDALATTI

Több interjúban is "Zeldásítást" emlegetnek a fejlesztők – ez azonban egyelőre úgy tűnik, csak abban nyilvánul meg, hogy a különböző kazamaták és föld alatti barlangok jelentősen nagyobb hangsúlyt kapnak, mint a stúdió bármelyik, ezt megelőző játékában. Halálos csapdákkal ellátott, félelmetes és jellegzetes főszörnyekkel megfejelt egyedi területeket fedezhetünk fel, ahol többek között kihasználhatjuk majd a szintén hétpecsétes titokként őrzött, speciálisan ezekre a helyszínekre kifejlesztett mozgást is. Legördülő kőgolyók elől kell menekülnünk, a súlyunk alatt beszakadó farkasvermekből kell kikeverednünk, hogy aztán mielőtt fellélegezhetnénk, rémek tucatjait kapjuk a nyakunkba. A dolog egyelőre úgy hangzik, mintha egy kicsit Tomb Raideres irányba mozdultunk volna – de ez inkább előnynek, semmint hátránynak nevezhető, az ugyanis biztos, hogy az útvesztőkre eddig egy Piranha Bytes programban sem fordítottak túl nagy figyelmet. Ha élve visszajutunk a felszínre és szintet lépünk, rádöbbenhetünk, hogy most már nemcsak a karakterlapon és a hatékonyságunkon látszik meg fejlődésünk: hősünk külseje folyamatos változásokon megy keresztül, ahogy erősödik, jelentősen több és látványosabb mozgásra lesz példának okáért képes – de glóriára meg bugyuta szarvacskákra azért nem kell számítani, ez hála az égnek még mindig nem a Fable. És ha már karakterlap: úgy tűnik, egyelőre itt érhető tetten a konzolok miatt kötelezőnek tekinthető egyszerűsítés. Bár az alapvető tulajdonságok ugyanúgy számmal lesznek kiírva mint eddig, a többi részlet pusztán csak színes csíkok segítségével lesz nyomon követhető. Nagyon megijedni azért nem kell – nagyjából úgy kell elképzelni, hogy ahelyett, hogy fixen tudnánk példának okáért, hogy még hány tapasztalati pontra lesz szükségünk, hogyan áll hozzánk egy frakció, vagy éppenséggel mennyire vagyunk félelmetesek vagy jóságosak, csak saccolni tudunk majd.

HA ROSSZ LESZ, MEGYÜNK TÜNTETNI

Nos, nagyjából ez az, amit egyelőre tudunk a Risenről. Bevallom, nagyon régóta hozott lázba utoljára úgy játék, mint a Piranha Bytes készülő szoftvere, hiszen úgy tűnik, egy minden elemében új generációs Gothic 1-et kapunk, és nem egy, a tömegízlés számára a végletekig leegyszerűsített programot – most, a stúdió életében először ráadásul nem szoros határidőre dolgoznak a fiúk. Azt hiszem, nyugodtan kijelenthetem, hogy szerkesztőségünk egy emberként drukkol a Risennek – ha sikerül az ígéreteket valóra váltani, jó eséllyel ismételten felejthetetlen élményekkel gazdagodhatunk.«



»Vitaminhiány, kevés napfény, rendszertelen táplálkozás

MŰFAJ»	»RPG
MEGJELENÉS»	»2009. Q4
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/906

»Bár a Gothic jogait elveszítették, minden jel arra utal, hogy a Risen lesz a sorozat negyedik része. Ráadásul most addig fejlesztenek, ameddig akarnak: bombasikerszag terjeng tehát a levegőben

»NIGHTBAGOLY

PRO

»A Piranha Bytes szabad kezet kapott, így semmi sem állhat az útjába...

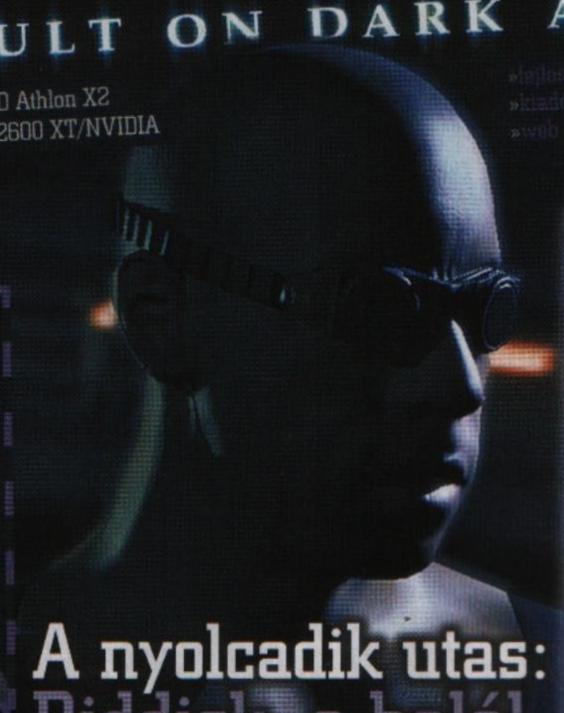
KONTRA

»... és így talán a bugok kiirtására is lesz idő.

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ASSAULT ON DARK ATHENA

»gépigény: Intel Pentium D 805/ AMD Athlon X2 +3800, 1 GB RAM, ATI Radeon HD 2600 XT/NVIDIA GeForce 6800 Ultra, 11 GB HDD

»fejlesztő: Starbreeze
»kiadó: Atari
»web: atari.com/riddick/

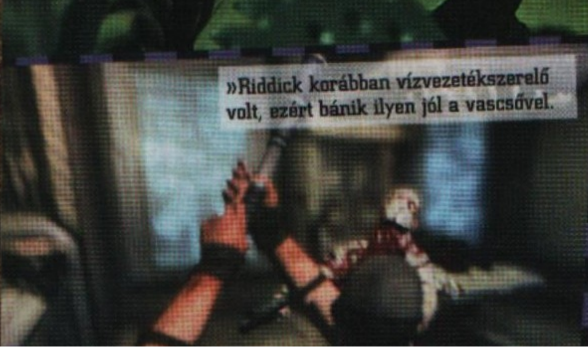


A nyolcadik utas: Riddick, a halál

„Ha én egyszer búcsúzom, az örökre szól" – ez Riddick, alias Vin Diesel egyik mondata a Dark Athena-ból. Még szerencse, hogy maga Diesel az ilyen benyögéseket csak Riddick szerepében gondolja komolyan: a 2004-es Butcher Bay után már másodszor ölti magára a szűkszavú, a sötétben lassan lopakodó, viszont annál gyorsabban ölő „badass" galaktikus gyilkos virtuális gúnyáját.

írta» BAD SECTOR

»Ez a csóka teljesen úgy néz ki, mintha Riddick sötét bőrű verziója lenne...



»Riddick korábban vízvezetékszerelő volt, ezért bánik ilyen jól a vascsővel.

Öt év telt el azóta, hogy a monitorjainkon először találkozhattunk Vin Diesellel Richard B. Riddick, a kemény és kegyetlen űrkalandor szerepében. Hősünk először 2000-ben bukkant fel a filmvásznon, majd a 2004-es második rész után jelent meg a Starbreeze hasonló tematikájú játéka, amelyben egyaránt kamatoztatnunk kellett lopakodási képességeinket és FPS tudásunkat. Maga Riddick nem változott semmit az évek során, ahogy Vin Diesel sem, aki ugyan más filmekben legtöbbször meglehetősen felejthető és unalmas alakítást nyújtott, azonban Riddick figurája tényleg tökéletesen illik rá. Az Escape from Butcher Bay a férfi menekülését mutatja be egy börtönbolygóról, míg az Assault on Dark Athena ezen történet közvetlen folytatása.

„AZT MONDJÁK, A REMÉNY A SÖTÉTSÉGBEN KEZDŐDIK… ÉN A SÖTÉTBEN CSILLOGOK…"

Ezek Riddick első mondatai, mikor meglátjuk lebegő űrhajóját. Hősünk és az örökké rá vadászó Johns a kis űrsikló hibernáló kapszuláiban fekszenek. Johns volt az a fejvadász, aki még az előző részben szállította Riddicket a butcher bay-i börtönlétesítménybe zsíros fejpénz reményében, azonban hamar rájött, hogy igencsak érdekében áll segítenie a hallgatag „furyant" (Riddick ugyanis ebbe a fajba tartozik), hacsak nem akar ő maga is fogollyá válni. A kaland kezdetén mindkettőjük balszerencséjére űrhajójukat magához láncolja és elfogja a Dark Athena, egy zsoldos űrnaszád, melynek parancsnoka Gale Revas. Az igencsak karakán és kemény amazon embereit határozott kézzel irányítja, ugyanakkor a mindenek felett álló szempontnak a minél több pénzt tekinti. Ebből a nézőpontból a fejvadász Johns nem képvisel túl nagy értéket számára, viszont a bűnöző Riddick annál inkább, lévén a furyan fejére továbbra is komoly fejpénz van kitűzve. Persze a párosból éppen Riddicknek sikerül még a sztori elején meglógnia és Johns marad a zsoldosok fogja. Az ő sorsa elvileg az lenne, hogy agyatlan, zombiszerű „drónt" gyártsanak belőle: messzi konzolokról irányított, öntudat és akarat nélküli bábkatonát... Revas és alvezére, Skinner, valamint embereik ilyen drónokkal veszik körbe

Mivel az Assault on Dark Athena a CD Projekt istállójába tartozik, a PC-s verzió teljes magyar felirattal érkezik majd a hazai boltok polcaira. Ítéletet sajnos még nem tudunk mondani róla, ugyanis a teszt írásának időpontjában még nem kaptunk tesztelhető verziót a lokalizált változatból.

»HOGY KICSODA RIDDICK?

Hősünk teljes neve Richard B. Riddick és saját magát is „szökött fegyencnek és gyilkosnak" nevezi. Származása tekintetében a furyan fajba tartozik, amelyik sokkal erősebb és strapabíróbb, mint az ember. Ő egyike az utolsó furyanoknak. Hősünk valamikor képzett katona és pilóta volt, de hogy hol szolgált pontosan, azt nem lehet tudni. Fejére állandóan pénz van kitűzve és gyakran Johns, a fejvadász próbálja ezt a vérdíjat bezsebelni, de természetesen a galaxis összes zsoldosa is az ő értékes bőrére vadászik. Riddick kitűnő harcos, közelharcban igazán képzett. Emellett hidegvérű gyilkos, aki nem törődik senkivel és semmivel, viszont ha békén hagyják, akkor nem szokott másokat bántani. Persze sohasem hagyják békén... Nagyon kevés ember került közel hozzá valaha is, ám azokat az életénél többre becsülte. (Igaz, a saját életét amúgy sem sokra becsüli.) Emellett nem sokat beszél, de olyankor a legtöbbször valamilyen mélyen szántó gondolatot hallhatunk tőle.

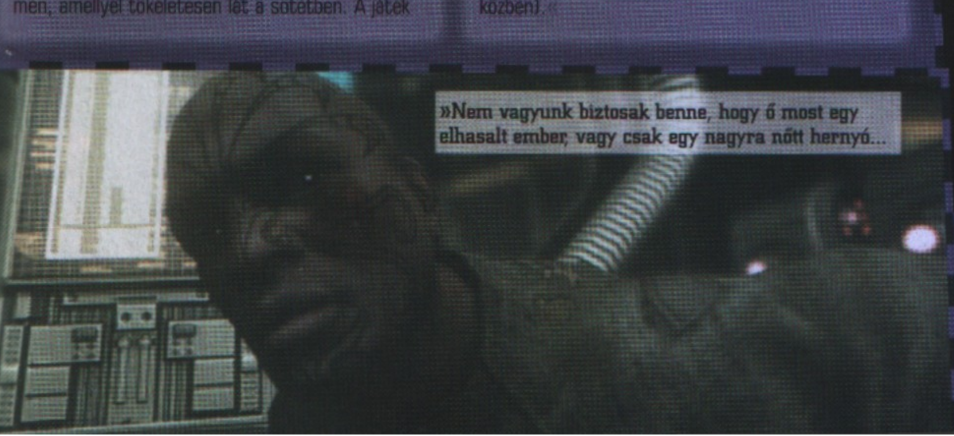
magukat az otthonukként szolgáló óriási űrhajón. Riddicknek a játék során egyaránt meg kell küzdenie drónokkal, zsoldosokkal és az agresszív, bűnöző foglyokkal, miközben az a cél, hogy kiszabaduljon, emellett persze előjön hősünk igazságos énje is, így meg kell mentenie Lynnt, az állandóan rejtőzködő ártatlan kislányt, annak anyját, Alicia Silvermant, valamint a többi civil rabot.

REJTŐZKÖDÖM, TEHÁT ÉLEK

Aki nem még nem rutinos Riddick irányításában, illetve egyáltalán nem játszott az előző résszel, annak mindenképpen ajánljuk, hogy először az első résszel, az Escape from Butcher Bay-jel kezdje, amelyet a fejlesztők rendkívül szimpatikus húzásként szintén felpakoltak a Dark Athena DVD-jére, méghozzá felújított grafikus motorral. A Starbreeze leginkább azért tette meg ezt a nagylelkű lépést, mert a Microsoft mind a mai napig képtelen volt az eredetileg Xbox-os Butcher Bayt kompatibilissé tenni az Xbox 360-nal, így miután a készítők ráuntak a redmondi cégóriás szerencsétlenkedésére, fogták magukat és (legnagyobb örömünkre) saját maguk frissítették fel a Butcher Bayt a legfrissebb grafikus motorral. Akik még nem játszottak az első résszel, azok számára ez hatalmas ajándék, ugyanis a Butcher Bay nemcsak érezhetően jobb játék a Dark Athenánál, de fontos előzménye a folytatásnak, továbbá a 2000-es és 2004-es filmeknek, hiszen többek között az is kiderül belőle, Riddick hogyan szerezte a híres ezüstszínt a szemén, amellyel tökéletesen lát a sötétben. A játék alapjait tehát már a Butcher Bay-ben megismerhettük, az Athena tulajdonképpen szinte semmit sem változott ebben a tekintetben. Riddickkel az első rész börtönbolygóján eleinte pusztán ökleinkre és alapszintű, közelharci fegyvereinkre hagyatkozhatunk. A Vin Diesel által megformált kegyetlen bűnöző nem kíméli ellenfeleit: a ránk támadó cella- és fogolytársakat, később az őröket, illetve a Dark Athena drónjait és zsoldosait a lehető legváltozatosabb és legvéresebb módszerekkel intézhetjük el, attól függően, éppen milyen fegyver van a kezünkben. Amikor például egy boxer szorul öklünkre, akkor húst szakító és csontot törő ökölcsapásokkal végezhetünk velük, ha a kör alakú, recés pengéket fogjuk, akkor nyakon szúrásokkal intézhetjük el őket, a katonai kések segítségével pedig gyilkos döfésekkel „operálhatunk". A Butcher Bay közelharcos animációja kiváló volt a maga idejében és ez nem változott a folytatásban sem. Ráadásul a hagyományos mozdulatok mellett még speciális kivégzéseket is kivitelezhetünk, ha a sötétből, lesből (pláne hátulról) támadjuk meg az ellenséget. A harci animáció ilyenkor egyszerűen pazar: Riddick egy igazi profi gyilkos mozdulataival gyilkolja meg ellenfeleit, akik gurguláző halálordítással dobják fel a katonai bakancsot. Éppen ezért minden fegyver felvétele és kipróbálása igazi élmény, pusztán azért is, hogy lássunk egy speciális mozdulatot, vagy gyilkos kivégzést (amiből nem voltak restek az alkotók fegyverenként többet is leanimálni, így garantáltan nem fogunk unatkozni a trancsírozás közben). «

»Riddick visszatért és megint a sötétben érzi jól magát...«

»A Dark Athena nagy újdonsága a hintőporlövő fegyver...

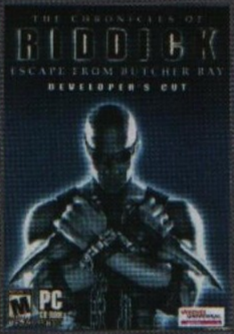


»Nem vagyunk biztosak benne, hogy ő most egy elhasalt ember, vagy csak egy nagyra nőtt hernyó...

»RIDDICK IDŐVONAL«

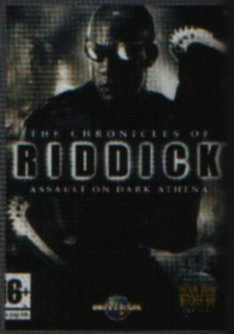
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

A 2004-ben megjelent első Riddick-játék a 2000-es film előzménye. Riddicket a fejvadász Johns Butcher Bay-be, a hírhedt börtönkomplexumba szállítja. Innen közös erővel kell majd megszökniük. A játékban Johns mellett találkozunk még néhány, a filmekben szereplő karakterrel is, mint például a szőke szépséggel, Shirah-val.



ASSAULT ON DARK ATHENA

A most megjelent folytatás még mindig a filmek előtörténete. Miután Riddick és Johns sikeresen megszöktek Butcher Bay-ből, a Dark Athena nevű zsoldos űrhajú magához rántja kis űrsiklójukat. Johns-t elfogják, viszont Riddick még idejében megszökik. Ebben a részben Johns-on kívül egyetlen olyan karakter sem lesz, aki a későbbi filmekben szerepelne...



TIPPEK, TRÜKKÖK

BIG FUCKING GUN: Bár a Dark Athenában lévő SCAR puska azért nem „big fucking", de mégis annyira erős, hogy túl könnyűvé és monotonná változtatja a játék második felét. Ez a gyilkoló eszköz „ragadós" gránátokat hajigál és ezen képességét kihasználva gyakorlatilag bármikor megtehetjük, hogy elrejtőzködünk az árnyékban, majd onnan egy pillanatra kiugorva csaljuk magunk felé az ellent, aki mit sem sejtve gyalogol a gránátok felé. Nekünk ezek után csak arra kell várnunk, hogy azok felrobbanjanak és gúnyosan kacaghatunk... Kicsit „exploit" szagú a dolog, de hát mit csináljunk, ha egyszer a játék megadja a lehetőséget, miért ne éljünk vele?

SÖTÉTBŐL A TUTI: Amikor a Dark Athena elején még nincsenek jó fegyvereink, létfontosságú, hogy lehetőleg szinte mindig a sötétből, lesből támadjunk, mert a drónok, vagy a zsoldosok elég hamar kiszúrnak, és ilyenkor nem sok esély van az életben maradásra. A kivégző mozdulat látványa egyébként is kárpótol a hosszú várakozás bosszúságáért... Ha végeztél az áldozatoddal, akkor teljesen felesleges Sam Fishert, vagy Hitmant játszani és elvonszolni a hullákat, lévén riadóztatni úgysem fog senki, viszont amíg a buta ellenfél azon gondolkodik, hogy került az a sok hulla a földre, addig hátulról őt is ki lehet nyírni. Ezt a történetet jó párszor el lehet játszani, úgyhogy a végén az arra sétálókból akár takaros kis hullahegyeket is gyárthatunk.

GRAVITÁCIÓS MÓKA: A Dark Athenában időnként olyan helyekre kerülünk, ahol az előállított gravitációs térerő kicsit ellenünk dolgozik, de akár ki is használhatjuk a furcsa viszonyokat. Az egyik ilyen helyszín például a hajó hatalmas generátora, amely állandóan magához húz, úgyhogy vigyáznunk kell, nehogy azért trafáljanak telibe, mert kirántott a térerő a fedezék mögül. A fizika természetesen az ellenségre is vonatkozik, nincs is annál mókásabb, amikor elrepül szerencsétlen fickó, ahogy eltaláljuk. Egy másik pályarészen pedig gyorsan be kell szaladnunk egy terembe, mert a ravasz zsoldosok kinyitnak alattunk egy óriási nyílást, amely magába szippant, ha nem vagyunk elég fürgék.

A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET – DE CSAK ELSŐ ALKALOMMAL

A Butcher Bay-ben Riddick végső célja az, hogy megszökjön a börtönbolygóról, ehhez viszont különböző feladatokat kell teljesítenie a bűnözőnek, hogy mindent megszerezzen és elérjen. Tégy egy szívességet ennek a fickónak és kapsz egy fegyvert, dolgozz egy másik főszernek és el fogja neked érni, hogy bejuss a kórházrészlegbe. Első pillantásra úgy tűnik, mintha a GTA jól ismert rendszerében lennénk, vagy mondjuk egy szerepjátékban, ám itt nem pénzt, vagy tapasztalati pontokat kapunk, hanem tárgyakat és különféle lehetőségeket. A Butcher Bay-ben ezek a küldetések profin bele vannak szőve a sztoriba, azonban a Dark Athenaban ennek már nyoma sincs. A feladatok a kissé fárasztó és unalmas „hozd el ezt, hozd el azt" kategóriába tartoznak és korántsem annyira fantáziadúsak, mint a nagy elődben. Bár ezeknek köszönhetően fokozatosan ismerjük meg a karaktereket, akik tényleg érdekesek, viszont maguk a feladatok egy idő után a régi, fantáziátlanul összedobott RPG-ket és GTA-klónokat idézik. Hasonlóan a Butcher Bay javára tolódik el a játékmenet felépítése is. Az első részben a lopakodás, a közelharc, az FPS-részek és a mechrobottal való harc nagyszerű egyvelegét kapjuk: amikor már azt hitted, megszoktál egyfajta játékstílust, rögtön jött egy másik, és ez igencsak felpezsdítette a játékmenetet. Ráadásul az első részben kaptuk meg különleges ezüstszínű szemünket, amellyel már a sötétben is láttunk, nem kellett különféle villogó fali lámpákra hagyatkoznunk, illetve a sötétben kúsznunk-másznunk. Ahogy utaltam rá, ez a remekül kialakított játékmenet már korántsem jellemző a folytatásra. Jóval kevesebbet számít, hogy menynyit lopakodunk a sötétben, és nagyon sokszor halomra lőhetjük az ellenséget. Annyira ostoba a mesterséges intelligencia, hogy az ellenfelek nem nagyon tudnak hatékonyan együttműködni, illetve a fedezékbe vonulás, vagy egyéb – manapság már elvárt trükkök – sem jellemzik az MI-t. Erre mondhatnánk azt, hogy „persze zombiszerű drónokról van szó, mit vársz?", azonban ugyanez igaz Revas zsoldos katonáira is. A legkiábrándítóbb, amikor egymás után rohangásznak arra a helyre, ahol lesben lapulok és hagyják magukat miszlikbe lőni. Ez egyébként gyakori FPS-betegség, nem értem, miért nem lehet még mindig kiküszöbölni. További negatívum, hogy az MI gyakran „csal", vagyis nem konzekvens abban a tekintetben, hogy észrevesz-e a sötétben, vagy sem. Ez nemcsak a Butcher Bay-ben, de még a régi Splinter Cell-részekben is ragyogóan működött, kár, hogy az Athenában „már" nem sikerült olyan jól kidolgozni.

AZ FPS ITT PUSZTÁN CSAK FIRST PERSON „SNEAKER"?

Nem, szó sincs erről, igen sok a shooter rész mindkét játékban – sőt, a Dark Athena-ban kicsit több is, mint kellene. Az FPS-elemek azonban nem a megszokott módon működnek. Míg más hasonló játékokban rengeteg lövést bekaphatunk míg hősünk feldobja a bakancsot, vagy épp ellenkezőleg (ha egy ultrarealisztikus shooterről van szó), egy lövés is elegendő a halálhoz, itt egyik megoldás sem jellemző. Alapból négy darab négyzetünk van, amelyek a nyílt terepen szerzett találatok során villámgyorsan lemerülnek és Riddick máris holtan hever a földön. Hiába macsó tehát Vin Diesel karaktere, ő is hús-vér ember (illetve bocsánat: furyon), és bizony el fog patkolni, ha ész nélkül játszunk. Ugyanakkor ha a sötétben ólálkodunk, nemcsak nehezen vesznek észre, hanem ilyenkor

»Gyere barátom, megvakarom én a hátadat szívesen...

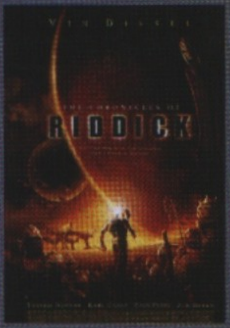
»RIDDICK IDŐVONAL«

PITCH BLACK

A 9 éve mozikba került Pitch Black volt a legjobb Riddick-film – beleértve a rajzfilmet is. A film a Hunter-Gratzner nevű űrhajó utasainak történetét meséli el, amely megsérül és lezuhan egy ismeretlen kősivatagos planétán. Az utasok között van Riddick és Johns is. A harc furcsa, rovarszerű lények támadása ellen folyik a puszta túlélésért…

CHRONICLES OF RIDDICK

A második film az első játékkal egy időben jelent meg és kronológiailag a Riddick-történetszál legvégén található. A Chronicles öt évvel a Pitch Black után játszódik és Riddick ezúttal két egymással harcoló szervezet közé kerül. Az egyik egy jövőbeli keresztes lovag szekta, a másik pedig egy különös idegen faj. Ebben a filmben derül fény Riddick furyan eredetére is.



sokkal nehezebben is találnak el, illetve gyorsan visszatöltődnek a már említett négyzetek. Eleinte mindkét játékban csak közelharcos fegyvereket találunk, később azonban tömérdek gépfegyvert és puskát is megszerezhetünk, és ettől a ponttól kezdve egyre jobban hasonlít mindkét Riddick egy hagyományosabb FPS-hez, lopakodással fűszerezve. Harc tekintetében igazából egyetlen újdonsággal találkozhatunk a Dark Athenában: a drónoknak a karjukra van hegesztve a fegyverük, így ezeket nem tudjuk felvenni, csak a hullákat cipelve tudunk tüzelni. Ebben a szituációban csak hátrafele tudunk mozogni (irgalmatlanul lassan), a megoldás rendkívül élethű, de helyenként kicsit frusztráló lehet, amikor emiatt nem tudjuk célra tartani a fegyvert. Párszor elő is fordult, hogy nem tudtam normálisan helyezkedni ahhoz, hogy a magasabb platformokon álló drónokat lelőjem, mert valamilyen tereptárgy pont kitakarta őket. Az új megoldás tehát meglehetősen életszerű, ennek köszönhetően néha meg is keseríti a játékos életét. A Dark Athena-val a legnagyobb szarvashibát akkor követték el a fejlesztők, amikor elhagyatták velünk a címszereplő űrhajót. Ekkor szerezzük meg azt a SCAR puskát, amelyről a tippek boxban olvashattok. Innentől kezdve a játék átmegy hagyományos és kicsit unalmas FPS-be, szokásos boss-harcokkal, ahol ezek a „főnökök" pusztán nagyobb drónokat jelentenek, és a monotonná váló hentnek köszönhetően alig várjuk, hogy mikor lesz már vége a játéknak, azt is csak azért, hogy a sztori végét megismerhessük. Míg a Butcher Bay-ben őszintén sajnáltam, amikor a játék credits listája bejött, a Dark Athenában maga volt a megváltás.

„ÉN AZ ÁRNYÉKBAN ÉLEK…"

A Butcher Bay grafikája kiváló volt, az Xboxos és a később feljavított PC-s verzió egyaránt. Ahogy az elvárható volt egy ilyen kaliberű játéktól, a most feljavított verzió is szebb, a Dark Athena pedig még erre is képes rátenni egy lapáttal. Élesebbek a textúrák, jobban ki vannak dolgozva a karakterek (ez óriási erőssége a Dark Athenának), illetve részletesebb az űrhajó belső környezete is. A remek hangulathoz a zsoldosok szerteszét heverő erotikus magazinjai is nagyban hozzájárulnak – a fejlesztők humorát dicsérí, hogy a marcona katonák foglalkozásuknak megfelelően itt meztelen űrzsoldos-csajokat bámulnak. A grafika tehát mindkét verzióban nagyon ott van, egyedül azt sajnáltam, hogy a Butcher Bay-ben időnként elég durva grafikus bugokkal találkozhatunk: a párbeszédek során a látványt kitakarja Vin Diesel hatalmas háta, vagy kétszer láthatjuk azt az animációt, amikor Riddick felgyógyítja magát. Amik viszont egyértelműen elsőrangúak, azok a szinkronhangok. Míg a Wheelmanben Vin Diesel hangja idegesítően monoton és unalmas volt, itt Riddickként igazi telitalálat. Tényleg illik rá a szerep, a filmvásznon és a játékokban egyaránt, szóval szerintem leginkább ilyen karaktereket kellene erőltetnie a továbbiakban is. Ugyanakkor Diesel profi színészeket is felkért még maga mellé: Lance Henriksen kölcsönzi a hangját Dachernek, és Michelle Forbes kelti életre Gail Revast. A meglehetősen karakán figurákat alakító színésznő még hasonlít is játékbeli alteregójára, talán ezért is tudta oly tökéletesen beleélni magát a szerepbe. A végeredmény tehát az utóbbi idők egyik legjobban sikerült szinkronja, sok fejlesztő cég példát vehetne erről a játékról…

„EGY FIZET, KETTŐ KAP!"

No igen, az értékelésnél nem mehetünk el azon tény mellett, hogy a „csomagban" mindkét rész megtalálható, ráadásul az első felújított formában… Így persze még szembetűnőbb, hogy a Butcher Bay mennyivel jobban sikerült, mint a kissé összecsapott Athena, ugyanakkor azokra, akik még nem játszottak az első résszel, hatalmas élmény, tömérdek kaland és akció vár, amíg mindkettőt végigtolják. Ha az Athenát teljesen különálló játékként nézném, akkor talán még picit 80% alá is csusszanna az értékelés, viszont a feljavított grafikájú Butcher Bay-jel nyakon öntve egyértelműen nagyszerű párossal van dolgunk. Egyébként ha kijátszottad és szeretted az első részt, akkor kár lenne kihagyni a másodikat, hiszen ez is a Pitch Black előzménye és egy igazi Riddick-rajongó nem hagy ki semmilyen sztoriszálat…«

A HIÁNYZÓ LÁNCSZEM

AVAGY MIÉRT NEM LETT ANNYIRA ÜTŐS A JÁTÉK

A gond az, hogy a fejlesztők letértek a már bevált ösvényről. Amíg az első részben kiváló volt a sztori és a küldetések is kellően változatosra sikeredtek, addig itt szinte minden kimerül abban, hogy el kell menni az egyik helyről a másikra. Arról nem is beszélve, hogy az akció felé tolódott a hangsúly a lopakodás kárára.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1484

»A Dark Athena egyszerre két játékot is tartalmaz, így nagyszerű élmény azok számára, akik még nem játszottak az első résszel, a folytatás viszont sajnos annyira nem jó…

»BAD SECTOR

PRO
»Kettő az egyben csomagot kapunk és remek a lopakodás és FPS egyvelege

KONTRA
»A Dark Athena alulmaradt játékmenetben a Butcher's Bay-hez képest

»84%«

STORMRISE™

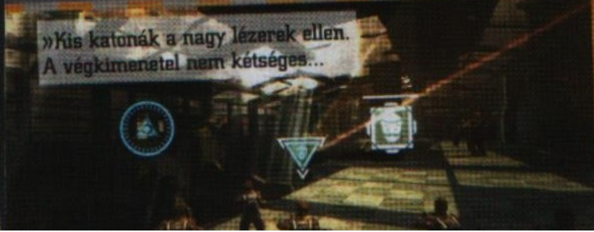
fejlesztő: Creative Assembly
kiadó: SEGA web: www.sega.com/stormrise
gépigény: P4 2.6 GHz Dual Core CPU, 1 GB RAM, Win Vista, ATI 2400/NVidia 8400, 9 GB HDD

A stratégiák legújabb (de)generációja

A brit Creative Assembly - legalábbis eddig - jól csengő cégnév volt a PC-s játékok piacán. 1987-es megalapítása óta olyan remekműveket köszönhettünk neki, mint a Total War sorozat minőségi darabjai. Amikor kiderült, hogy a fiúk a SEGA-nak dolgoznak, még senki nem gondolt rosszra...

írta» NIGHTBAGOLY

»Valami van ott az égen... Talán egy madár? Talán Superman?



»Kis katonák a nagy lézerek ellen. A végkimenetel nem kétséges...

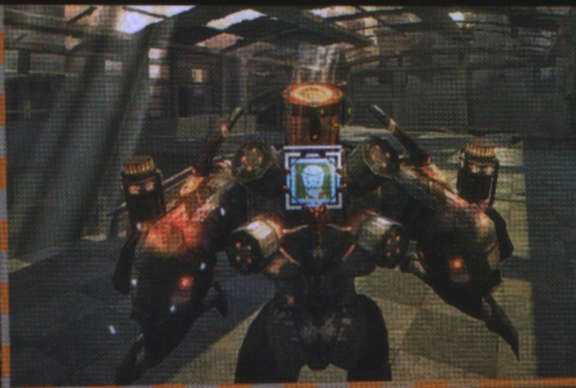
Mindent megtettünk, hogy megvédjük, miután teljesen kizsákmányoltuk őt – a távoli jövőben az emberiség összefogott, hogy megoldást találjon a föld légkörének újrateremtésére. Természetesen ebbe hiba csúszott, bekövetkezett az "esemény", amelyben jópofa viharok hörögve vetették rá magukat a környezetre, és tönkretettek mindent, ami csak tönkretehető. Két túlélő frakció maradt: az Echalon, akik úgy döntöttek, hogy elteszik magukat holnapra, és így élik túl a pusztítást, és a Sai, akik kinn maradtak, hogy a darabjaira hulló bolygó romjai között próbáljanak meg életben maradni. Több száz év telt el azóta, a két csoport pedig most úgy döntött, megpróbálja végleg a kezébe venni az irányítást .

KONZOLPORT

Hány és hány alkalommal írhattuk már le egy ostoba akciójátékról vagy egy bugyuta ugrabugráról, hogy a legnagyobb gyengesége a származása – vagyis hogy eredetileg valamelyik játékkonzolra készült, és csak utána, minimális erőráfordítással hozták el nekünk PC-re. Kezem a szívemen, soha nem gondoltam volna, hogy eljön a nap, amikor le kell írnom: most egy valós idejű stratégiai játékkal játsszák el ugyanezt. Réges-régen, amikor még a mára már elavult konzolgeneráció hódított, az átdolgozás gyatra minőségét elsősorban a gyenge grafika jelentette – a modern éra eljövetelével pedig ezt a problémát a gépigény váltotta fel. A Stormrise nem vall kudarcot ezen a téren, már ami az igénytelenséget illeti: a szoftver ugyanis csak és kizárólag a Microsoft aktuális operációs rendszerén (vagyis a DX 10-el felszerelt Vistán) indul el, és az élvezhető sebességhez szükséges még legalább négy mag, meg egy talán még piacra sem dobott videokártya. Teljesen mindegy, hogy az opciók között mit állítasz be, a framerate permanens, valahol 10 és 15 között tanyázik, teszi mindezt úgy, hogy a külcsín semmi okot nem ad rá. A program ugyanis ronda. Bár az egységek – amelyekből fájóan kevés van – alapvetően jól festenek, a borzalmas kamerakezelésnek hála ebből gyakorlatilag semmit sem fogunk észrevenni, a táj textúrái pedig (a ramigénye a szoftvernek nem vicc), tényleg kevés kell neki) a 2000-es évek elejére eső békeidőket idézik. Van cserébe egy rakás modern effektusunk, amelyeket a lehető legízléstelenebb módon használtak fel: takonyként csillogó, elvileg porlepte talaj, érthetetlen robbanások, véletlenszerűen alkalmazott mélységélesség.
A koronát azonban egyértelműen a borzalmas mozgásanimációk teszik fel a produktumra, hogy a talán egyetlen egy számból álló zenei aláfestést, és a halálok után is hallható párbeszédeket már ne is említsük. Ami pozitív dicséretet érde-

A Creative Assembly nemcsak minket taglózott le ezzel a játékkal, hanem az egész szakmát, sorra születnek az alacsonyabbnál alacsonyabb ítéletek, nem ritka a 20% alatti eredmény. De nemcsak a PC-s verzió katasztrofális, a konzolos változat is eszméletlenül gyatrára sikeredett...

»Jól látszik, hogy a légkör hiánya milyen elváltozásokat okoz. Ezek a körmök...



»GAMES FOR VISTA«

Ha másban nem is, egy dologban szinte úttörőnek számít a Stormrise: ez az első, nem Microsoft által kiadott játék, amely csak és kizárólag Windows Vistán, és DX 10-en hajlandó futni. Artam Kulakov, a program vezetője a fejlesztés hajnalán kijelentette: a PC-s változat prioritást élvez grafikai téren, szebb textúrákat, jobb fény-árnyék rendszert, és a modern technológiákat megfelelően kihasználó számolási eljárásokat emlegetett - ezekből azonban túl sok mindent nem sikerült felfedezni a végső változat láttán. «

mel, az a szinkron, a főbb karakterek hangjait tényleg remek beleéléssel adják át a színészek. Kár hogy hiába, hiszen olyan mondatok hagyják el a szájukat, amelyeket leginkább egy nívótlan magyar szappanopera leggyengébb pillanatait idézik. És hogy itt ne érjen véget a szapulóorgazmus, van még milliónyi botrányos hiba: villogó, eltűnő textúrák, lebegő modellek, véletlenszerű kilépések és fagyások, lehet válogatni, kinek mi tetszik.

VAKSTRATÉGIA

A rondaság és a gépigény egy dolog - megfelelő játékmenettel, fordulatos történettel, és egyedi megoldásokkal ebből még bármi lehetett volna, de nem lett. Amire érdemes kitérni, az az irányítás: a srácok fogták a már konzolon is kaotikus irányítási rendszert és egy az egyben átültették számítógépre. A helyzet az, hogy egyszerre csak egy osztagot tudunk irányítani, ilyenkor a kamera amolyan TPS-módban mögéjük repül, és azt látjuk, amit ők látnának. Persze előfordul, hogy amit látunk, az a semmi, hiszen derék egységeink olykor a földet, vagy az égboltot kémlelik, ilyenkor pedig nincs mit tenni, hiszen szabad mozgatás, vagy legalább elfordítás itt nem létezik. Ha váltani szeretnénk, folyamatosan nyomva kell tartanunk a bal egérgombot, majd egy ilyen sugár alapú menüben rápásztázni egy másik csoportra, hogy utána jobb klikkel azok mögé ugorjunk. Mókásan hangzik? Ha van lent a térképen tíz-tizenöt osztagunk, pár "hősünk", ne adj' isten még épületek is, akkor ez azt eredményezi, hogy a legnagyobb csatában gyakorlatilag őrült módra forgatjuk az egeret, és buzgón imádkozunk Allahhoz, hogy az egy területen található felvillanó ikonok között arra sikerüljön rátenyerelni, amelyikre éppen szeretnénk. Ha nem sikerül, nem gond, újabb pár perces szenvedés (természetesen akció közben), és talán meglesz, vagy nem. A poén a dologban azonban nem ez – illetve dehogynem, gyakorlatilag nyomoréknak érzi magát az ember, egyszerűen nem tud időben reagálni a szituációkra –, hanem az, hogy nincs igazi, normális térkép nézet. A tabulátor gomb lenyomásával ugyan kapunk valami 3D-s masz-szát, amelyen láthatjuk a seregeink elhelyezkedését, de ez is teljességgel használhatatlan: úgy kell elképzelni, mintha egy TPS-játékkal játszanánk, ahol adott esetben ötven életképtelen és félvak Lara Croftot kell szimultán irányítani, miközben – jó konzolos szokáshoz híven – már a legkönnyebb nehézségi fokozaton is milliószámra özönlenek az ellenfelek. És ha már itt tartunk, muszáj szót emelni a mesterséges intelligencia ellenében is, hiszen az is megér egy misét, meg a fejlesztőknek minimum húszezer miatyánkot. Miután irányításunk alá vontuk a kívánt osztagot, a képernyőn felvillanó pontokra mozgatva az egeret utasíthatjuk őket – igen ám, de ezek kétdimenziósak egy elvileg 3D-s térképen, és ez azt eredményezi, hogy deli legényeink néha teljesen rossz irányba haladnak, falakba akadnak be, vagy éppenséggel csak úgy megállnak a semmi közepén. A dolog tehát nemcsak átláthatatlan, de hála az AI-nak, még használhatatlan is, egyszerűen képtelen vagyok elképzelni, hogy bárki a fejlesztőbrigádból csak egyszer is leült, hogy kipróbálja, milyen technikai szörnyszülöttet alkotott.

GUILLOTINE

Szánalmas, botrányos, sőt vérlázító, hogy egy olyan kiadó, mint a SEGA, és egy olyan fejlesztőbrigád, mint a Creative Assembly egy ilyen terméket a piacra dobott – a Stromrise ugyanis nem csak az RTS műfaj, de gyakorlatilag a PC-s közösség meggyalázása is. Ha tömören akarnám összefoglalni a tapasztalataimat, annyit mondanék: megvan az új évezred Force Commanderje, de végiggondolva még a Lucas Arts leggyengébb terméke is képes volt valamennyire szórakoztatni – a Stromrise azonban abszolút képtelen rá.«

GRAFIKA»	»40%
HANG ÉS ZENE»	»40%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»20%

www.pcguru.hu/1569

»Ez a játék a legnagyobb tévedés, amely a Force Commander óta a piacra került: borzalmas irányítás, ötlettelen megvalósítás, iszonytató gépigény.

»NIGHTBAGOLY

PRO »A szinkron nem rossz és a világban lenne potenciál

KONTRA »Botrányos irányítás, instabil rendszer, és konzolbetegségek...

»35%«

COMPANY OF HEROES TALES OF VALOR

fejlesztő: Relic Entertainment
kiadó: THQ
web: www.companyofheroesgame.com

gépigény: PIV 2GHz, 512MB RAM, DirectX 9.0c 64MB VGA (Pixel Shader 1.1), 10GB HDD

A második világháború legszebb meséje – tíz percben...

Nagyon ritka pillanat, amikor egy stratégiai játékban együtt dobol a szív a robbanásokkal és a játékmenetet kísérő elégedett horkantások épp időben történnek, hogy a látványtól meginduló nyálfolyamot visszatartsák. A kanadai Relic maradéktalanul produkálta ezeket a tüneteket a Company of Heroes kapcsán, de említhetném akár a Homeworldöt vagy a Dawn of Wart. A Tales of Valor, mint kedvenc második világháborús stratégiánk mellékzöngéje, szintén hasonló elvárásoknak nézett elébe...

írta» TIKA

A világ változik, de a háború soha, legalábbis ezt olvastam a Fallout-ban. A Relic cáfolni ugyan nem, de legalább tompítani igyekszik a „War never changes"-filozófián, legutóbb például épp a Warhammer 40k soros folytatásába tett egy merész kanyart, és tért le a csontstratégiák kitaposott útjáról a szerepjátékok irányába. A Company of Heroes szintén ezt az új ösvényt igyekszik követni a Tales of Valorral, és a kontrollpont-foglalós, seregépítős sablon mellé bevezet egy új fogalmat: a tank vagy szakasz formában megnyilvánuló (szerepjátékszerű) hősöket. A Tales of Valor az alapjáték nélkül telepszik fel a merevlemezünkre, és a megszokott menüben, a várakozásainknak megfelelően ott virít a három új, egyjátékos szál. A Tiger Ace, ahogy a neve is mutatja a német páncélos ász, Michael Whittman és legénysége előtt tiszteleg, méghozzá a Villers-Bocage-nál megesett incidens felelevenítésével. Nagyon szép a körítés, képregényszerű állóképek, groteszk pillanatokban kimerevített arcok idézik a háború végsőkig telített feszültségét. A játék saját motorjával készített betétek úgyszintén hangulatosak, de azt mindenképp jegyezzük meg, hogy az Essence nem éppen a gyalogosok, és kiváltképp nem a testközelire felnagyított figurák ábrázolásában jeleskedik.

»Olyan rövid, hogy észre sem veszed, hogy játszottál vele...«

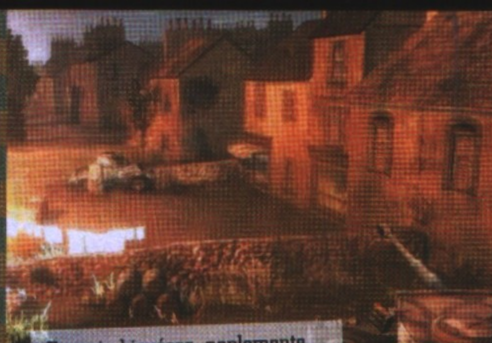
A Company of Heroes látványa a közvetlen játékmenetben persze még mindig ugyanolyan erős. Sehol nem látsz ilyen mértékű pusztulást, lángszóróból ilyen szépet, vagy robbanásból ennyire pusztító erejűt.

»Ezeknek a srácoknak senki nem szólt, hogy egy tankkal kötözködni nem túl okos dolog...

»Néha sokkal jobb odabent, mint odakint...

»FALAISE«

A normandiai partraszállást követően előretörő szövetséges csapatok 1944 augusztusában (12.-21.) Falaise francia város közelében bekerítették a német 7. hadsereget és az 5. páncéloshadsereget. Az így kialakult zsákszerű mélyedés száját elkeseredetten igyekezett nyitva tartani a náci hadvezetés, és ez a 13 kilométeres sáv (Chambois és St. Lamber között) végül a Das Korridor des Todes – A halál folyosója néven vonult be a történelemkönyvekbe, ugyanis az összetorlódott menekülőket rendesen megszórta az amerikaiak légiereje. A német veszteségek nyolcvan és százezer közé tehetők, illetve Falaise még arról lehet emlékezetes, hogy Michael Whittman páncélos ász és legénysége is ebben a katlancsatában esett el.«



»Francia kisváros, naplemente. Igazi tankos-romantikus...

ACHTUNG! PANZER!

A Tiger Ace maga a változás – egyetlen Tigris nehézpáncélossal vágunk át a francia falun, kiégett, füstölgő nyomait hagyva egy brit gépesített dandárnak, elfoglalandó pontok és mindennemű utánpótlás nélkül. A recept egyszerű, minden legéppuskázott katona, minden szétlőtt tank egy apró számértékkel távozik az örök bitmezőkre, és ezek egyrészt javítási (lőszer), másrészt tapasztalati (XP) pontokat jelentenek. Utóbbiakból az upgrade ikon alatt gyorsabb újratöltéssel, aknaszóróval, nagyobb találati pontossággal és hasonszőrű dolgokkal fejleszthető a tank (pontosabban a legénység). Gyönyörűen hangzik, ugye? Az is, de összesen három darab küldetés van, sőt ugyanazon a térképen zajlik mindhárom, és még ezek sem azok a hű de hosszú fajtából valók. Lényegében az új fejlesztéseket ránk ömlesztik, mire az utolsó kanyarhoz érünk, a Tigrisünk és legénysége mindent megkapott. A nagy dérrel-dúrral beharangozott Direct Fire sem változtatta meg a világot: az egységpanelen bekapcsolható funkció célkeresztté változtatja a kurzort, amelyet jópofán követ a torony, csak éppen a Heroes of World War II-ben (ahonnan koppintották), a Direct Control alatt az iránygombokkal mozgatható az egység, és így valóban van értelme tolatgatni, megkerülni az ellenséges tankokat, míg itt csak időpazarlás átvenni az AI-tól a tűzparancsot...

NÁCIK, AMERIKAIAK, ÉS MÉG EGYSZER NÁCIK. NINCS ÚJ FRAKCIÓ...

A nagy talánynak is vége, mármint ki bitorolja a maradék két mini-, vagy mondjam inkább mikrokampányt. A Causeway-ben az amerikai ejtőernyősök a D-napi kavalkád egyik legpokolibb fejezetét játsszák újra – tartják a Chef-du-Pontnál a hidat. A gyalogos szisztéma két-három egységre lett kihegyezve, és a harcászatban megjelenő robbanóanyagokra (gránátokra), fegyverfejlesztésekre, illetve a taktikai elemekre (pl. rejtőzködő-elkerülő mozzanatok) fókuszál a fejlesztési fa. A Falaise Pocket pedig újra csak németekkel, ezúttal a gyalogsággal indul és itt vissza is áll a világ rendje, hisz ez már ugyanaz a kontrollpontok elfoglalását célzó szisztéma, ahol gyárthatod a páncélgránátosokat és a sablon egységeket – persze nem mindet, illetve szépen fokozatosan jutsz el az önjáró lövegekig. Nincsenek kiemelt egységek, csak véded a védhetetlent és ezt három pályán keresztül folytatod, miközben rommá lesz a város (a telepített védműveid, a lerombolt házak visszaköszönnek, viszont mindig friss egységekkel kezdesz).

»Ha esetleg eddig kimaradtál a Company of Heroes-őrületből, akkor a legjobb, ha a COH: Antology-t szerzed be, a csomagot, amiben az alapjátékot és az összes kiegészítőt megkapod.«

A VÁROSVÉDŐ, A TANKOS-HARCOS, ÉS A MÉRLEG NYELVE...

Multiplayer fronton szintén erős a változás szele, vagy inkább viharos, a három új játékmód ugyanis az egy-egy pályával csak végigrobog az ember lelkén, mint egy jólfésült hurrikán: letaglóz és már csak távolodni látod. A multiban az első újdonság a Stonewall, röviden a defenzív kooperátor. Itt (és a többiben is persze) szövetséges és német oldal van, ebből egyiken a humánok dolgoznak együtt (fejlesztgetnek, egységeket vásárolnak, védik a várost), ezzel szemben a másik nációt képviselő AI megújuló hullámokban küldi rád a gyalogosait, amelyek idővel több irányból és egyre komolyabb gépesített támogatással érkeznek. A Panzerkrieg már egyedibb, nevezhetnénk tankpárbajnak, ahol az elején választasz egy páncélost, annak minden előnyével és hátrányával, és Team Deathmatch-stílusban összecsapsz más játékosok páncélosaival a terület birtoklásáért. A kontrollpontok nem pusztán a győzelem szimbólumai, de taktikai előnyt (aknavetőt, tüzérségi támogatást, korlátozott számú gyalogságot) is biztosítanak. A páncélosok testre szabhatók a fejlesztés menüpont alatt, így viszonylag egyedi utakat is bejárhatunk egyazon típussal. Végezetül pedig következzen személyes kedvencem, az Assault mód, és a Sourdeval pálya. Képzeljetek el két erődítményrendszert géppuskafészkekkel, tüzérségi ütegekkel, mélységi tagozódásban, a kettő között pedig ott a senki földje. A szövetséges és a germán állásokat AI-katonák védik, sőt időről-időre rohamra indulnak, eközben a játékosok egy-egy hős karakter szerepébe bújva próbálják átbillenteni a mérleg nyelvét. Nálam abszolút nyerő ez a szisztéma, mármint hogy csak egyetlen – az átlagnál golyóállóbb – katonát választhatsz a sniper, medic, kommandós, stb. kasztokból, és ezt fejlesztgetheted a három alaptulajdonság – fegyverzetkezelés, golyóállóság, gránátdobás – mentén, miközben csatát eldöntő tényezővé magasztosulsz...

STANDALONE, DE MÉGSEM EGYEDÜLÁLLÓ!

A Tales of Valor egyjátékos misszióiban páncélos egységeket osztogatnak bónusz gyanánt, amelyeket a klasszikus meccsekben használhatunk fel, így a kiegészítővel a játékos mondhatni némi előnyt is vásárol az alapjátékkal rendelkezőkkel szemben. Ami magát a játékot illeti, imádtam minden percét, a baj csak az, hogy tényleg érdemesebb percekben mérni, mert a Relicről ha nem tudnám biztosan hogy kanadaiak, inkább feltételezném, hogy skót gárda, héber felmenőkkel... «

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1490

»A Direct Fire-t élményelem kategóriában szépen elfelejteném és nem rónám fel, de így muszáj, mert haszontalan. Illetve könyörgöm, legközelebb tessék rendes adagokat kiosztani a jóságokból.

»TIKA

PRO »Hangulatos szingli részek, remek multiplayer reformok, még mindig pöpec látvány

KONTRA »Számoljunk: 3 új multi mód fejenként 1 pályával, varázslatos szingli összesen 3 térképen 9 misszióval. KEVÉS...

»76%«

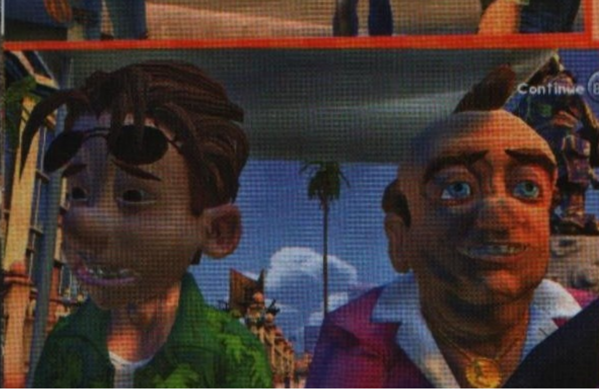
Leisure Suit Larry Box Office Bust

Ez még viccnek is rossz...

fejlesztő: Team 17
kiadó: Codemasters web: na
gépigény: P4 1,4 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 4 GB HDD

Akik követik játékország eseményeit, bizonyára tudják, hogy az Activision/Blizzard egyesüléskor a cégóriás elnöke, Bobby Kotick, rút elefánt módjára berombolt a porcelánboltba és szétzúzott jó pár címet; köztük volt ez a cucc is, melyet sajnos megmentett a Codemasters.

írta» KREDENC



Nem tudom miben reménykedtek, de hát az angolok sem a régiek már, nem egy tévedésük keserű levét kellett már lenyelnünk, ám ez az összecsapott, átgondolatlan, hibáktól hemzsegő állatorvosi ló magasan a legnagyobb hiba, sőt bűn, amit elkövettek ellenünk. A húsz éves (amigás klasszikusaik, valamint a Worms-franchise révén joggal világsikert elért) fejlesztőcsapat, a Team 17 velük együtt szégyellheti magát, mert egyszerűen nincs mit felhozni a játék mentségére: úgy rossz, ahogy van. Akinek volt „szerencséje" az előző, Magna Cum Laude című felvonáshoz, nagyjából képben lehet: az egykori legendás playboy, Larry Laffer unokaöccse ezúttal Hollywoodba látogat, hogy lakókocsijába csábítsa a játékipar legocsmányabb 3D-s csajait, elsüssön egy marék alpári viccet, és velünk együtt végigszenvedjen egy rakás unalmas, ötlettelen, repetitív minijátékot. Teszi mindezt ráadásul úgy, hogy már köze sincs a kalandműfajhoz: egy némileg nyílt világú, sekélyes sztoriszálra felfűzött platformjátékról van szó, perzsa herceges ugrabugrálásról és gombnyomogatós verekedésekről, mely elemeket ráadásul a botrányosan elszúrt irányítás és kamerakezelés gyakorlatilag játszhatatlanná degradál (tipikus eset: elugrasz balra, a kamera megpördül, és máris jobbra repülsz, a halálodba; mentés küldetés közben nincs, így lehet elölről kezdeni az egész etapot...). Billentyű-egér párossal szinte lehetetlen vállalkozás, kontrollerrel egy fokkal jobb a helyzet, már ha meg tudod jegyezni, melyik gomb mire jó, ugyanis B1, B2 néven emlegeti ezeket a program... A korrekt és objektív tájékoztatás jegyében hozzáteszem, Larry-gyalázás ide vagy oda, akár még valami fogyasztható is kisülhetett volna ebből a játékból, mert azért ötletek vannak benne, és főleg a mozirajongók élvezhetnék, hiszen a Titanictól a spagettiwesterneken át Pókemberig számtalan film részesei lehetünk, illetve helyet kapott benne egy jópofa minijáték is, melyben rendezőként megfelelő kameraváltásokat kell végrehajtanunk. Nagyjából ennyi amit felhozhatok a védelmében – minden más csak hullagyalázás lenne, hiszen ez a paci döglött, messziről bűzlik, gyorsan el kell földelni, jó mélyre. E teszt egyetlen küldetése az lehet, hogy figyelmeztessen mindenkit: kerülje el ezt a játékot és terjessze az igét. Hozzuk a kiadó tudtára, hogy nincs szükségünk ilyen hulladékra, a cucc szellemiségéhez hűen dugják oda, ahová gondoljuk, és kérjük ki magunknak, hogy hülyének nézik a játékosokat. Végtelen szomorúságot érzek, hogy lassan felnő egy generáció, melynek a Leisure Suit Larry név hallatán ezek a 3D-s szemetek jutnak az eszébe. Ken és Roberta Williams, Al Lowe, bárhová is vetett titeket a sors, áldassék a ti nevetek és bocsássátok meg a mi vétkeinket. Ámen.«

GRAFIKA»	»40%
HANG ÉS ZENE»	»40%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»10%

www.pcguru.hu/1133

»NE. VEDD. MEG! És még valami: hogy Larry Laffer meggyalázása teljes legyen, megjelenik a játékban ő maga is, személyesen, egy széthízott, papírmasé-műanyag ocsmányság képében.

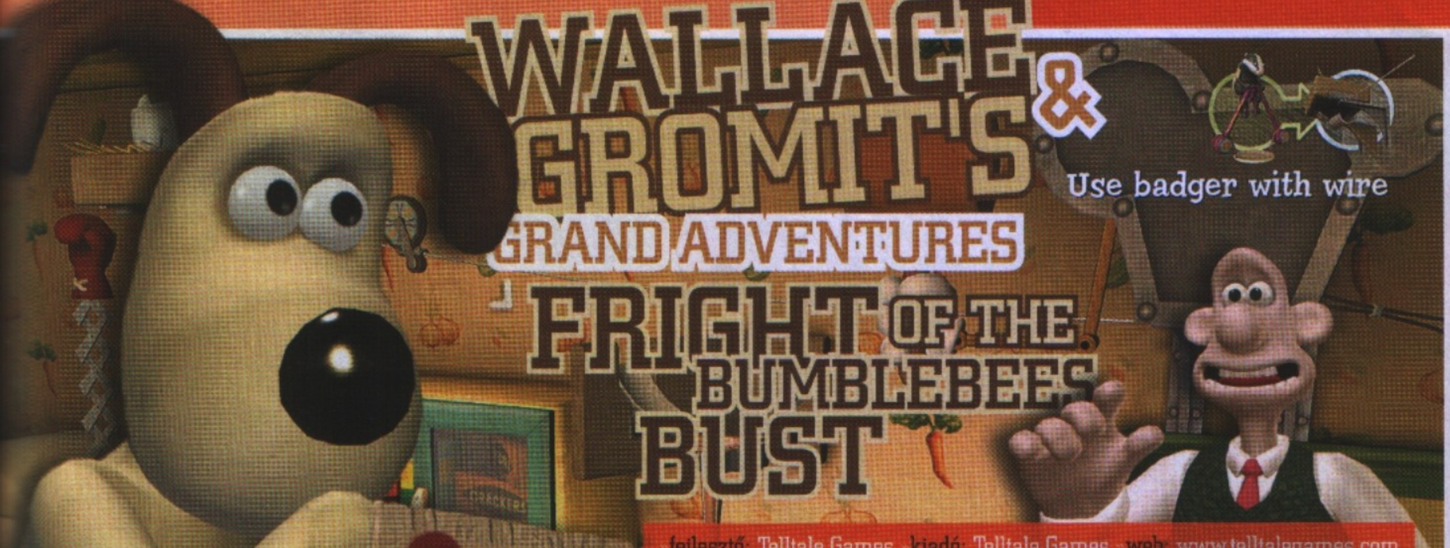
»KREDENC

PRO
»A grafika összességében tűrhető (a karaktereket leszámítva), a filmes vonal akár jó is lehetett volna.

KONTRA
»Elszúrt irányítás és kamerakezelés, bugok, unalmas ubrabugra és minijátékok.

»20%«

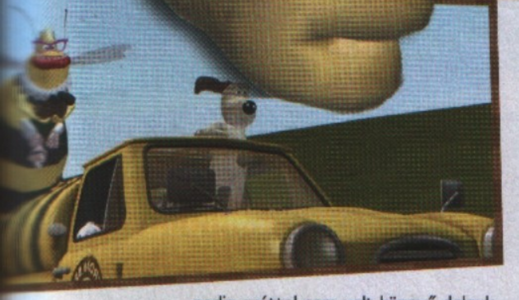
Wallace & Gromit's Grand Adventures
Fright of the Bumblebees Bust



fejlesztő: Telltale Games » **kiadó:** Telltale Games » **web:** www.telltalegames.com

gépigény: 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VRAM DX9.0c, 450 MB HDD

Egy csepp méz...



Különös fintora a sorsnak, hogy két tesztben is megpendülhetnek nosztalgikus húrjaim – de micsoda különbséggel! Miközben a Larry-szériába újabb méltatlan mélyütést vitt be egy jobb napokat látott kiadó és fejlesztő, a Telltale Games tisztelettel nyúlva a Sam and Max-sorozathoz, dicséretesen támasztotta fel sokunk régi kedvencét. A srácok azóta bebizonyították tehetségüket, melynek újabb fényes ékköve ez a játék...

írta» KREDENC

pedig ezúttal sem volt könnyű dolguk, hiszen Nick Park agyszüleménye mára már a popkultúra része; Wallace, a sajtimádó, tipikusan angol ezermester a maga idióta találmányaival, és a bajokból őt kiráncigáló szuperintelligens beagle, Gromit eddig három rövid- és egy mozifilmben öltött testet, és mind az utóbbi, mind az előbbiek közül kettő Oscar-díjat is nyert. Eleddig két játék született a szériából a platform-akció műfajban, kaland még nem; áldassék a sors, hogy erre a TTG kapott lehetőséget, hiszen zseniálisan oldották meg a feladatot: a cím tulajdonképpen egy újabb animációs film, melyet te rendezel, és olyannyira igaz ez, hogy a karaktermodelleken látszanak a gyurmafilmre jellemző ujjlenyomatok, formázó szerszám nyomok, ami hihetetlen stílusérzékre vall. A modellek egytől egyig nagyszerűek, a szinkronszínészek is remekelnek – egyetlen bánatunk az lehet, hogy Wallace eredeti hangja, Peter Sallis nem állt rendelkezésre. Amit azonban ki kell emelnem, az Gromit animációja: bár az imádni való eb néma, de testbeszéde, mozdulatai többet mondanak minden szónál, sírva röhögtem egy-egy gesztusán, helyet érdemel játékország panoptikumában a legjobb karakterek között. Csodálatos patikusok dolgoznak a Telltale csapatában: a humor bájos és kedves, de nem tolakodóan sok, minden a helyén van – megemelem a kalapom a srácok előtt, újból. És még valami: az interfész tökéletesen passzol ebbe az univerzumba; hogy magamat ismételjem: stílusérzék, csillagos ötös. Furcsa dolog ugyanakkor, hogy a készítők olyannyira koncentráltak az eredeti mű hangulatának visszaadására, hogy eközben kicsit háttérbe szorult a játék. Bár kalandcímről van szó, de például tárgykombinálás nincs, és miután egyszerre úgy féltucatnyi holmi lehet nálad, plusz helyszínből sincs túl sok, senkinek nem fog gondot okozni némi gondolkodással és próbálgatással a továbbjutás, bár jelzem, az angolul nem tudók egy szójátéknál el fognak akadni. Ráadásul a környezet sem anynyira interaktív, mint volt például a Sam and Max esetében: ott ugye tele volt a képernyő mindenféle holmival, amivel kapcsolatba kerülve áradt ránk a jó értelemben vett hülyeség, ahhoz képest kissé steril, már-már unalmas a West Wallaby Street és környéke. Szintén nagy kár, hogy kihagyták a fiúk a kézenfekvő ziccert: Wallace ugye egy fúró-faragó koma, így vártam volna valami Incredible Machine-féle mókát, hogy például a reggeli tojást készítő gépet nekünk kelljen összeállítani, ez feldobta volna a játékmenetet is. És ha már a hibáknál tartunk, meg kell jegyeznem azt is, hogy a játék Xbox 360-ra is elkészült, így a fejlesztők kénytelenek voltak eltérni a klasszikus point and click irányítási sémától, a karaktereket nekünk kell terelgetni külső nézetes módban, ami sajnos PC-n okoz majd pár kellemetlen pillanatot, hacsak nincs kéznél egy játékvezérlő. Mindezt tetézi, hogy bűn rövid a cucc: 3-4 óra alatt letudhatod, és bár négy részt fogunk kapni az elkövetkező hónapok során, így a mai idők sztenderd 15 órás játékideje a végére talán összejön, azért ez nem ugyanaz: nem mindegy, hogy az ember egyszerre ehet-e meg egy finom pizzát, vagy havonta kap belőle egy-egy vékony szeletet, melytől ráadásul még éhesebb lesz. Mindezzel együtt a Wallace and Gromit nemcsak ajánlott, de kötelező vétel is minden játékosnak, és nem csak a kalandkedvelőknek. Ha minden fejlesztő ennyi intelligenciával és tehetséggel nyúlna az alapanyagokhoz, nem lenne itt semmi baj. De ez már egy másik történet...«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1394

»Egy újabb kellemes kis aperitif a Telltal Games műhelyéből, csak hát azzal sem lakunk jól. Vannak hibái, van még mit fejlődniük a srácoknak, de hogy jó úton járnak, az biztos.

»KREDENC

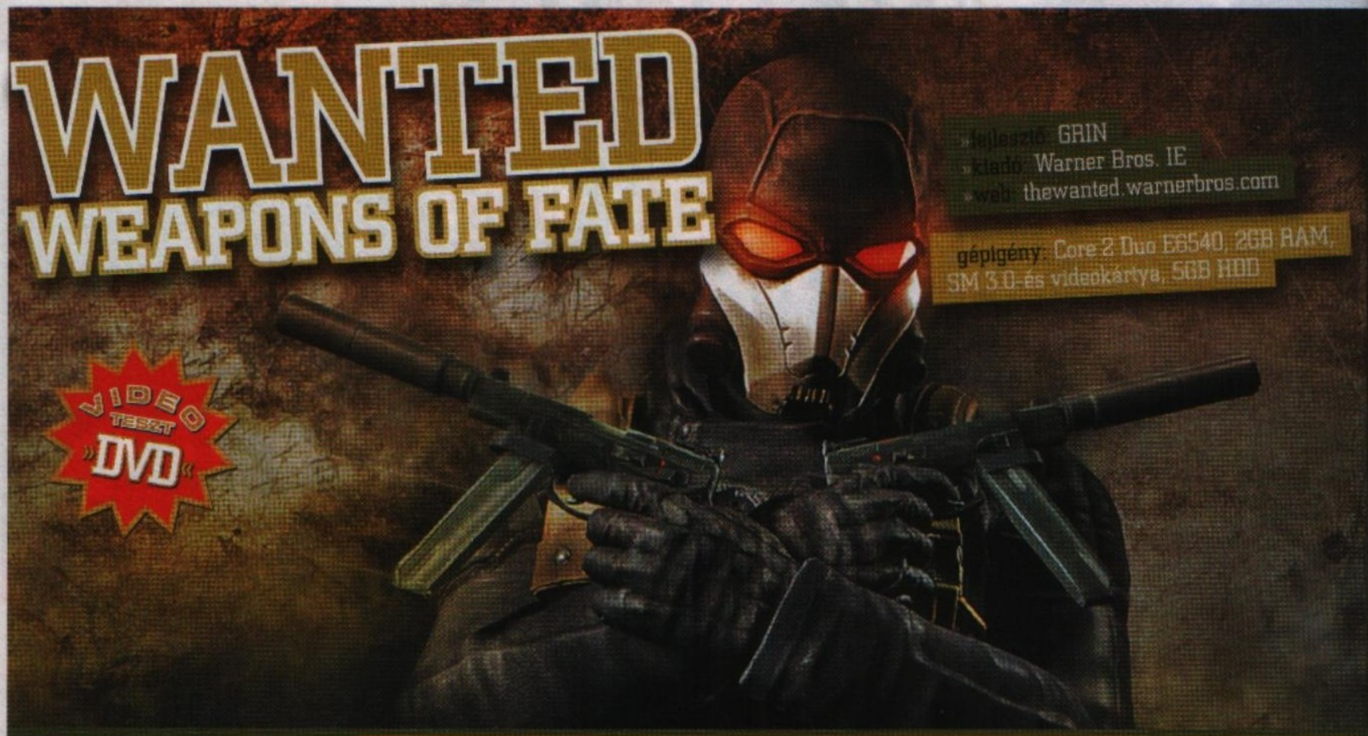
PRO »Ízléses, igényes, remek humor, hiteles és kellemes képi világ, Gromit animációja zseniális

KONTRA »Nagyon rövid, irányítási gondok, Wallace eredeti hangjának hiánya, kalandjátéknak kissé sovány

»80%«

»Fright of the Bumblebees Bust«

WANTED WEAPONS OF FATE



» fejlesztő: GRIN
» kiadó: Warner Bros. IE
» web: thewanted.warnerbros.com

gépigény: Core 2 Duo E6540, 2GB RAM, SM 3.0-és videokártya, 5GB HDD

Bakot lőni kanyarban is lehet?!

Ismét egy olyan játék kerül terítékre, amelynek filmes, mélyebben pedig képregénybeli gyökerei vannak, tehát duplán is félhetünk, hogy mit sikerült kihozni az eredeti alkotásokból. Ami első felütésre pozitív, hogy a Wanted vezérmotívumai – a mesteri pisztolypárbajok és a golyók útját meggörbítő gyilkosok – nagyon is beilleszthetők a játékok világába.

írta» TIKA

»Hogy ilyen ninja-hacukás majmot minden játékba rakni kell.... Unjuk már

»Nincs is jobb fedezék, mint egy szép kövér hulla. Fogja a golyót rendesen.

Mark Millar eredeti képregényfigurái még olyan szuperbűnözőket takartak, akik a szuperhősök ritkítására szövetkeztek, és csak Timur Bekmambetov, kazah filmes zseni celluloidján váltak az "ölj meg egyet, ments meg ezret" szlogen mentén a végzet (pozitív) eszközeivé. A film rendesen megosztotta a kritikusokat, egyesek úgy vélik a „No" Wanted cím találóbb lett volna, míg a másik véglet éppen azt találja szórakoztatónak, hogy nem akar nevelni, átformálni, egyszerűen csak vizuális orgazmust garantál a mozilátogatónak. Ha számít, a Wanted szerintem is a „muszáj megnézni" kategória. Egyébként, ha netán valaki nem látta volna a filmet, nos, Wesley Gibson a legszánalmasabb irodai droidból válik profi gyilkossá, és végül azt a Szövetség nevű szervezetet üti széjjel, amelynek maga is a soraiba állt. Apja egykor szintén a Szövetség tagja volt, és Sloan (a Szövetség vezetője) mesteri kavarása nyomán Wesley lesz a gyilkosa. A film végén persze kő kövön nem marad, mindenki megbűnhődik és folytatódhatna az élet a megszokott medrében, ha a játék nem szőné tovább a szálakat. A Szövetség (az európai nagyvárosokban bőven maradt még tag) halállistáján Wesley lett az első számú célpont és a történetben vastagon ott van apu (Cross) és anyu múltja, olyannyira, hogy a számtalan flashback bejátszás mellett Cross párhuzamosan játszható karakterként is megjelenik. Megjegyezném, ez a múltbeli, anyu meggyilkolását körbejáró történet majdhogynem élvezetesebb, mint az eredeti.

MÁR NINCS BOCSÁNAT...

Wesley, akit James McAvoy alakított a vásznon, most már vegytiszta profi, és a bocsánatkérési kényszert is végleg maga mögött hagyta, sőt saját múltján gúnyolódva szól ki nemegyszer a képernyőről: például megjegyzi, hogy irodista énje valószínűleg sírva rondított volna maga alá a lakásában megjelenő kommandósoktól. Angelina Jolie (Fox) karaktere sajnos nem érhette meg az adaptációt – a filmben elhalálozott, Sloan viszont a múltba, a tölténykészítő Pekwarsky pedig a jelenbe beépülve erősíti az új történetet, amelyet kőkeményen megtámogattak ingame (ronda) és prerenderelt (jó minőségű) videókkal. A főbb szerepekből Thomas Kretschmann (Cross) és Terrence Stamp (Pekwarsky) vállalta, hogy hozza az eredeti karakter hangját, illetve a zene is a filmes témák felé kacsingat, tehát akiben a vásznon ezek mély nyomot hagytak, az itt is szeretni fogja ezeket az elemeket.

Mark Millarnak nem a Wanted az egyetlen rendhagyó képregénye (ő egyébként igen gyakran dolgozik a Marvel kiadónak is), hasonlóan sajátos alkotás a Kick-Ass, ami egy megszállottról szól, aki képességek hiányában is szuperhős akar lenni. Hamarosan érkezik a filmváltozat, és bizony nem lepődünk meg, ha játékfeldolgozás is készül belőle.

»ÍGY KÉSZÜLT«

Talán furcsa, hogy egy filmes stúdió – esetünkben a Universal - egy másik filmes mogul, a Warner Bros. égisze alá helyezi egy meglehetősen sikeres mozi adaptálását. Utóbbi tapasztalata a videojátékok terén persze egész jó magyarázat, de a mögötte felsorakozó konglomerátum piaci és anyagi lehetőségei is sokat nyomtak a latban. A svéd Grin barcelonai műhelyében egyébként Pete Wanat (Universal) producer is csatlakozott a munkálatokhoz, akinek a nevéhez eddig sikeresnek mondható adaptációk - Scarface: The World is Yours, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – köthetők, sőt Mark Millar (az eredeti képregény írója), és J.J. Jones (a rajzoló) is leült egy egyeztető jellegű beszélgetésre a készítőkkel. «

I AM YOUR FATHER!

A játékban külső nézetből irányítjuk az aktuális főhőst, miközben apa és fia centire ugyanazt a mozgáskészletet hozza, csak az öreg fegyverei (hangtompítós, full automata csúzli párban, robbanólövedékekkel) hatásosabbak és speciális szerkójában sem azt a köznapi ancúgot nyűvi, mint a feltörekvő fiatal. Jó hír, hogy ezeket idővel megörököljük. Amennyiben pedig élve szeretnénk abszolválni a küldetéseket, a Gears of War jól ismert fedezékkereső algoritmusát kell alkalmaznunk, méghozzá igen szigorúan. A pálya elején rögvest lehúzódik a jól nevelt játékos az első kuka mögé, és onnantól láncban – profi átcsúszásokkal – lehet végighaladni a fedezékek rendszerén. Aztán ha meglátsz valakit, kihajolsz és lősz, nem egy nagy agymunka, de ugye a Wanted filmben láttunk kanyargolyót, lődd le a legyek szárnyát, szóval ilyen itt is van. Ha a special gombot együtt nyomjuk a tűzgombbal (értelemszerűen fedezék mögül is lehet), akkor a célpont és a pisztoly csöve között egy ívelt vonal jelenik meg, aminek görbületét, irányát szabályozhatjuk az egér mozgatásával, és ezen a pályán halad majd a nevezetes kanyarlövés. A közbülső tereptárgyakat, masszív fedezékeket lassítva megkerülő golyó és a hozzá kapcsolt kamera adja a játék velejét, és a produkció működik is, de a kétszázadik ilyen esetnél már majdhogynem ásítottam. A fedezékváltáshoz kapcsolódik a bullet time-effektus előcsalogatása, két golyóálló felület között ugyanis (szintén a special gomb hozzáadása szükségeltetik a művelethez) belassulva is át lehet mozogni, és eközben még egy tárnyi lőszert is belepasszírozhatunk a köztes térbe. Eme funkciók pedig az adrenalinszinthez köthetők, amely egy négy lövedékből álló skálán került megjelenítésre, és szimpla hullagyártással lehet feltölteni. Az egészségügyi mutató ugyanakkor a GoW "fedezék=gyógyulás" mintáját követi. A régi rail shooterek (a főhős magától lemozogja az adott szakaszt, mi meg lassítva lövünk mindenre, ami él és mozog, - pl. a Virtua Cop volt ilyen) hangulatát idéző betétekből is van néhány, ezek elvileg a film tömegjeleneteinek atmoszféráját kellene hogy hozzák, de itt kimaradt egy fontos komponens. Nevezetesen egy jó rail-es jelenetben a célkereszt kinagyít, kiemel minden egyes figurát és lövést, így a háttérben amúgy pazarul eldőlő, elrepülő karaktereket nagytotálban látjuk. A Wantedban sajnos ilyen nincs, egy szimpla bullet time a végeredmény, ahol az egérkurzort rángatva a feléd tartó lövedékek/emberek halmazán egyszerűen csak átvándorol a kamera. Jó pont jár viszont a közelharci gombért, amely multifunkciós és éppúgy beleállítja a konyhakést a szerencsétlen donorba, mint ahogy a hátulról meglepett figurák torkára is ráteszi a pengét (ilyenkor élő fedezékként tologatható bábokat kapunk, vagy nyaknyiszálós durvulás követhető el). A supression fire is működik, elég vaktában kilövöldözni a tárat, és a fedezékeket körbejárva megtalálhatjuk a golyózáportól megrettent ellenfelünket – nekünk háttal, ami morálisan talán dilemma, de nem Wesley számára…

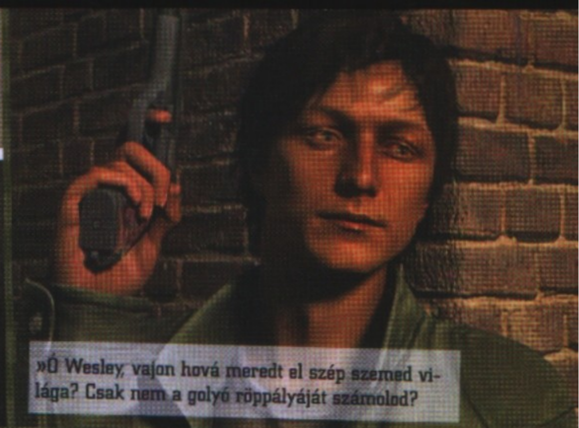
»A következő játékos filmadaptáció a Terminator: Salvation lesz, amely az előzetes információk alapján a nyár egyik legigéretesebb akciójátékának tűnik.«

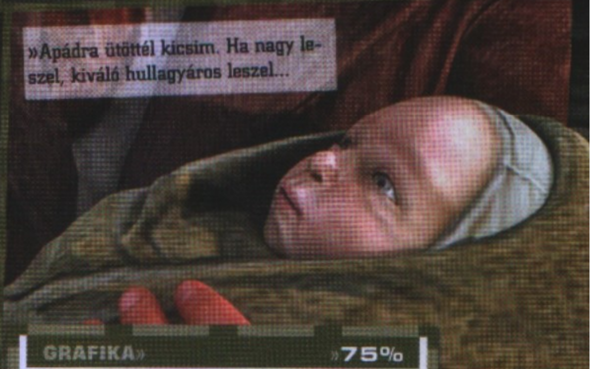
DIESEL HAJTÁS

A játékért felelős svéd kompánia korábban a Ghost Reconok új nemzedékét rázta gatyába az Unreal 3 motorral, ám ezúttal saját (DIESEL) engine-jüket kotorták elő. Az eredmény pedig leginkább átlagos. A helyszínek változatosak, repülőgép-fedélzettől a sötét katakombákig volt minden, persze bőven megtömve fedezékekkel, apró kerülőutakkal. A látvány sem veszélyes, bár a nemrégiben nálunk járt Dark Sector karakterei szebbek, részletesebbek, viszont itt amortizálódó fedezékek, és jobban berendezett belső terek találhatóak. Az AI a lineáris nyomvonal miatt a kezdeményezőkészség szikráit tudta csak megmutatni, és ez időről-időre késes kamikazék enyhén frusztráló rohamaiban teljesedett ki. A kiemelt karakterekkel vívott párbajok – mindegyik valami speciális képességünket teszi próbára - haloványak, de mindenképpen színfoltok azon a palettán, ahol egyébként az ellenfelek változatossága többnyire kimerül a csuklyás vagy öltönyös konfekció variálásában.

MÁZSÁLJUK MEG!

A film mérföldes mesterlövés(z)-eseteit nem reprodukálják a távcsöves pályaszakaszok, szintén nem nyerő rögzített géppuska mögé kényszeríteni egy bérgyilkos karaktert, a rail-es megoldásról pedig kifejtettem már a véleményemet. A többi viszont rendben van, érdekes a sztori és jó a kanyarlövés megoldása is. Ugyan kicsit repetitív a játékmenet, de megunni nem fogjuk, mert a tiszta játékidő maximum 6-8 óra. Az irányítás tökéletes, multiplayer nincs, szóval egy kellemes shooter, sok-sok bullet time-akcióval, rengeteg ellenféllel és elfogadható újrajátszási faktorral (extra karakterek, képek, stb.). «


»Ó Wesley, vajon hová meredt el szép szemed világa? Csak nem a golyó röppályáját számolod?


»Apádra ütöttél kicsim. Ha nagy leszel, kiváló hullagyáros leszel...

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1377

»Ebben az adaptációban a támadó jellegűvé alakított fedezékszisztéma és a kanyargolyózás új utat nyitott a bullet time-ra épülő akciójátékoknak, de hosszabb távon ez is zsákutca...

»TIKA

PRO
»Összefüggő fedezékrendszer egyszerű, a filmből ismert ívelt pályagörbéjű lövedékekkel fűszerezve

KONTRA
»Rövid, és még így is monoton, fegyverekben sincs választék…

»72%«

ELVEN LEGACY

» fejlesztő: 1C: Ino-Co
» kiadó: Paradox Interactive » web: www.elven-legacy.com

» gépigény: 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 1, 128 MB PS 3.0 VGA, 3 GB HDD

Egy csipetnyi körökre osztott nosztalgia

Hihetetlen, de valamilyen okból a kiadó mélyen titkolja, hogy a most bemutatásra kerülő játék valójában a Fantasy Wars kiegészítőlemeze – még a honlapon sem találni sok utalást erre vonatkozóan, pedig ilyen elődöt nem szabadna szégyellni. Lássuk a játékot és hogy mi állhat a dolgok hátterében.

írta» NIGHTBAGOLY

»Nem is tudjuk mi a durvább a csilli-villi környezet, vagy a még flancosabb lovagok...

»A hajó elsüllyedt, a kalózok eltűntek, na de mi a helyzet a kinccsel...?

Aki első számítógépét esetleg nem az ezredforduló környékén vásárolta, az még bizonyára emlékszik azokra a régi szép időkre, amikor a körökre osztott stratégiai játékok műfaja olyannyira felkapott volt, hogy milliónyi mellékágat eresztett, és kis túlzással havonta termelt ki egy-egy máig feledhetetlen klasszikust. A zömében hexa alapú táblákon zajló küzdelmekben nyoma sem volt a sietségnek, amely napjaink stratégiáit kíséri: bár a legtöbb esetben a feladatok javát adott kör alatt kellett teljesíteni, egy-egy ilyen fordulóra végtelen időnk volt, így alaposan megfontolhattuk a lépéseket. A történelemórára nem azért volt szükség, hogy jelen cikkünk írója fitogtassa, ő bezzeg jelen volt az aranykorban, hanem azért, mert az Elven Legacy, akárcsak a megtagadott előd, ugyanezen az úton indul el.

ELVEN TECHNICS

A játék története, miután kelet-európai fejlesztőktől származik, kellően elvont, ráadásul nem ez a program erőssége, így nem is pazarlunk rá karaktert. A külcsín azonban fontos tényező napjainkban, úgyhogy inkább egyből a technikai részletekben merülnénk el. Alapvetően – első ránézésre – az Elven Legacy pont ugyanúgy fest, mint a kilencvenes évek derekán létező összes, kétdimenziós stratégiai játék, éppen csak teljesen 3D-ben pompázik, ezáltal ész nélkül ki- és beközelíthető, forgatható. A legtöbb RTS-ben ez átláthatatlansághoz, és habzó szájhoz vezet, azonban itt a köreinkre annyi időnk van, amennyit csak szeretnénk, így annyira nem zavaró a dolog. A hexa alapú táblán (amelyben a hatszögeket egy, az irányítópulton található gomb segítségével láthatóvá is tehetjük) hatalmas, az egységeinket jelképező figurákat láthatunk, amelyeket kedvünkre tologathatunk. A trükk a dologban az, hogy ha kellőképpen rákozelítünk ezekre a figurákra, akkor a bábut felváltja a valódi osztag és az embereink máris szám szerint képviseltetik magukat a csatamezőn. Ez azonban egyből előre is vetít valamit – a térképen megforduló lények sajnos nagyon kevés háromszögből épülnek fel, ezáltal néhány karakternél éppen csak sejtjük, mint magabiztosan tudjuk, hogy mit is akar ábrázolni. Ettől függet-

»KI ÉRTI EZT?«

Miután nem volt szerencsém a kizárólag orosz területen megjelent küldetéslemezhez, kissé beleástam magam a dologba – a kutatást követően nagyon úgy tűnik, az Elven Legacy nem sok mindenben különbözik a ruszki változattól, bár azt meg kell jegyeznem, hogy számtalan extrával lett felturbózva. Annyi bizonyos, hogy – talán éppen a kedvezőnek semmiképp nem nevezhető nyugati fogadtatás miatt – a kiadó tiszta lapot akart, de az egyértelmű, hogy az alapot a Fantasy Wars, illetve annak csupán orosz földön megjelent kiegészítőlemeze szolgáltatja. A kavarás a megkopott nyelvtudásom miatt egyszerűen érthetetlen, de annyi bizonyos, hogy valamiért a Paradox Interactive nagyon azt szeretné, ha a játékosközönség egy teljesen új játékként tekintene erre a programra. Ám legyen, szerencsére a lényeg nem ez, hanem az az örvenedetes tény, hogy mindezen terelő akcióktól függetlenül örül a játékos szívünk, hogy ezt a műfajt ismét telepíthettük, legyen akár kiegészítőlemez, akár folytatás, akár egy teljesen új játék.

lenül a dolog nem vall kudarcot - amikor íjászaink nyílzáport zúdítanak a gaz ellen tömegébe, azok szanaszéjjel repkednek (amely attól függetlenül is látványos, hogy a végeredményt elnézve inkább úgy tűnik, gyilkos vesszők helyett kézigránátokat dobáltunk közéjük), a gyalogszerrel érkező katonák összecsapása kellő képzelőerővel a Rettenthetetlen című Mel Gibson-film legszebb pillanatait is felidézheti, a lovasroham alatt eltiport, és elsodort figurák dögösen festenek. A dolog, amely miatt az egész mégis inkább csak erősen közepes, az a tagadhatatlanul kelet-európai hozzáállás, amellyel nyugatra próbálták meg eladhatóvá tenni terméküket: egy-egy ütközetben gyakorlatilag annyi szín található, hogy az ember szeme ráfolyik a méregdrága LCD monitorra. A rikító zöld füvön vörös páncélba bújtatott lovagok, lilás-kékes öltözékben felvonuló mágusok, és a rózsaszín égbolt együtt olyan sokkoló összhatást kelt, hogy néha rossz nézni. A hangszerelés szintén nagyon hullámzó – a dallamok, amelyek felcsendülnek, egytől egyig döbbenetesen jól sikerültek, cserébe időnként egy-egy bennmaradt orosz dialektus, jó pár trehány szinkronszínész, és végtelenszer ismétlődő, minimális csatazaj rombolja az összképet.

> »Ha igazán jó körökre osztott stratégiát akarsz, akkor válaszd a King's Bounty című remekművet, ami már 5000 Ft-ért elérhető itthon, ráadásul teljesen magyar nyelven!«

MODERN FANTASY GENERAL

Mielőtt bárki a tipikus 4X TBS-re vágyna, le kell szögeznünk, az Elven Legacy a körökre osztott stratégiai játékok fonalát kizárólag harci téren próbálja meg feszegetni. Ugyan akadnak "várostromok" – sőt, szükséges is egy-egy település elfoglalni –, a program valójában vérbeli taktika, amelyben feladatunk az ellenség ledarálása.

Mielőtt bárki elkeseredne a mikromenedzsment hiánya miatt, le kell szögezni: a harccal az Elven Legacy olyannyira remekül boldogul, hogy a favágás és kőbányászat hiányát kár volna a szemére vetni. Egyszerre adott számú egységet vihetünk magunkkal (amelyek a csaták során szinteket lépnek, ilyenkor pedig a játékos által választott perk segítségével erősíthetők), rájuk pedig éppen a fokozatos erősödés miatt úgy kell vigyáznunk, mint a szemünk fényére. Az, hogy a táj inkább csak terepasztal, nem lehet kérdés. Az elnagyolt területeken szinte minden hexa különböző körülményt jelent, ahol bizonyos osztagok bónuszokat, illetve levonásokat kapnak: a magaslatokról az íjászok hatékonyabbak, az erdőjárók fás terepen érzik magukat igazán előnyben, míg a lovasság természetesen a sík terepen tud érvényesülni. Minden egyes osztagunkkal egy körben kétszer cselekedhetünk: egyszer léphetünk, egyszer pedig támadhatunk – azonban alaposan át kell gondolnunk, hogy mit, mikor, és hogyan teszünk. Az Elven Legacy ugyanis nehéz – nem úgy nehéz, hogy az embernek többször kell belefognia egy-egy küldetésbe, hanem úgy, hogy szabályszerűen vért izzadhatunk a kampány során, ráadásul ha pazarlóan kolbászolgatunk a küldetések között, akkor a hadjárat közepén rádöbbenhetünk, hogy esélytelenek vagyunk, és bizony nem az adott küldetést, de az egészet kezdhetjük elölről. Ilyenkor az ember már legyintene – no de mégis, miért játsszam le újra ugyanazt? Hála az égnek a nagy elődből megmaradt a mesterséges intelligencia, és nem a többek között a Heroes-sorozatban megszokott fixen bekövetkező események rendszerébe botlunk: egy-egy küldetés mindig másképpen alakul, mint korábban, úgyhogy az ember hajlamos megbocsátani a nehézséget, már ha képes rá, hogy a fix feladatokat a változó reakcióktól függetlenül újra lejátssza, de úgy, hogy közben elfogadja: egy-egy feladat akár több óráig is elhúzódhat.

DEJÀ VU

Mi vettük a lapot – a Paradox nem akarja tudatni, hogy ez egy kiegészítő, ami nem is csoda, hiszen be kell ismerni, még ahhoz képest is nagyon sovány. A Fantasy Wars szemére vethető volt, hogy annyira szeretett volna klasszikus, régi vágású TBS lenni, hogy nem mert semmi újdonságot a műfajba csempészni, az Elven Legacy pedig még az alapjátékhoz képest sem nyújt szinte semmi érezhető újdonságot. Jó, vannak tündéink, meg meglepetésként orkjaink is, de ez talán egy foltba is belefért volna – még ha a kampány hosszú-hosszú időre leköthet bárkit. Kiegészítőként tehát csalódás, azok számára azonban, akik még életükben nem találkoztak vele, érdemes belefogni: a pompás kezelőfelületnek köszönhetően kezdőknek is tökéletes lehet, és hosszú hetekre nyújthat remek elfoglaltságot.«

»Elven Legacy«

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1589

»Még mindig elképesztően jó körökre osztott stratégiai játék - csak annyira kevés az újdonság (az alapváltozathoz, meg a műfaj klasszikusaihoz képest is), hogy az már fájó.

»NIGHTBAGOLY

PRO »Remek kezelőfelület, nagyon eltalált zene, és ami a legfontosabb: valódi körökre osztott stratégia

KONTRA »Kissé csúnyácska, zéró újítás az elődhöz képest és maga a műfaj is érintetlen marad

»70%«

»Hő-hő-hő! Vajon ez a bolond lovag mit gondolt? Hárman lecsapjuk, mint a legyet. Hő-hő-hő.

»Ez igen! Ilyen még sosem volt! Egy bögyös hölgy, nagy pallossal...

»fejlesztő: ACE Team »terjesztő: Valve (Steam) »web: www.zenoclash.com/
»gépigény: P4 3 GHz, 1 GB RAM, shader modell 2.0-ás kártya – 128 MB VRAM, 3 GB HDD

First Person Puncher

írta» DARTHS

Jöjj hát, egy torz világ vár rád most rád, állj ki az igazadért, tégy rendet a szörnyszülöttek között puszta öklöd súlyos csapásaival...

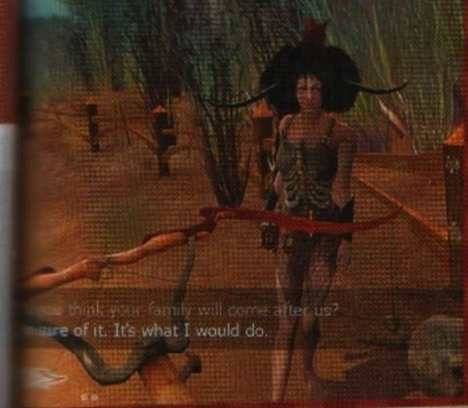
»Drágám, legközelebb töröld meg az arcod a tüsszentés után...

»Nem merjük megtippelni, hogy neki miért vannak így kidülledve a szemei.

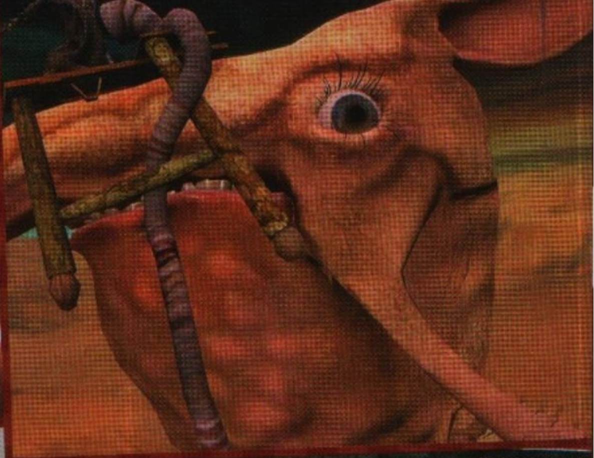
Egy kedves kis független chilei fejlesztőstúdió úgy gondolta, hogy itt az ideje előállniuk első önálló játékukkal. Ugyan kellett hozzá némi idő, de sikerült nekik, méghozzá egész impozáns végeredményt felmutatván. Az ACE Team korábban profi modokat gyártott olyan játékokhoz, mint a Doom 2 vagy a Quake 3 – tehát nem ma kezdték az ismerkedést az FPS-ek világával. A sok kis projekt után végül gondoltak egyet, licencelték a Source motort, aminek segítségével (és jó sok munka befektetésével) a tehetséges csapat olyan egyedi értéket hozott létre, mint jelen tesztünk alanya. Érdemes megemlíteni, hogy tényleg nem kevés melót fektettek a projektbe, lévén a fejlesztők már 2003-ban bejelentettek egy játékot Zenozoik néven, amit aztán magyarázat nélkül töröltek. Ami ebből lényeges és jelzésértékű, hogy a Zeno Clash világát is Zenozoiknak hívják – tehát szinte biztos, hogy legalább hat évig készült ez a nem mindennapi cucc.

NE MOLESZTÁLD A HERMAFRODITÁKAT!

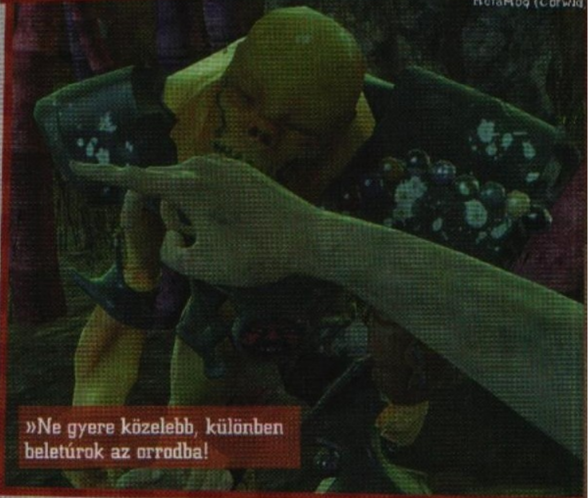
A Zeno Clash-ben rendkívül durva fikciók elevenednek meg, méghozzá egy igen sajátos látványvilág segítségével. Már az első screenshotok kiadása után is rengetegen összenéztek, mivel azok megdöbbentő képi világról tanúskodtak, ám az igazi ámulat – most már tapasztalatból mondhatom – mozgás közben éri az embert: a látvány kellemes a szemnek, de a megdöbbentő hatást a mű abszurditása okozza. Egy őrült világ bosszúszomjas gyermekével kell kalandoznunk, önmagukból kifordult és eltorzult ellenfelekkel szemben – akik többnyire családtagok, hiszen közös őstől, a hermafrodita Papa-Mamától származik mindenki az adott klánban. Az intró tanulsága szerint egykoron mi is a már említett klán büszke tagjai voltunk, mígnem összetűzésbe keveredtünk egy szem felmenőnkkel, aminek száműzetés lett a vége. Persze nem adjuk fel, szeretnénk visszajutni a klánunkba, hogy lerendezzük, amit még le kell, csak hát a vissza vezető út göröngyös, nem mellesleg a jelen eseményei mellett még a múltbéli akciókat is le kell játszanunk. Tehát a sztori két részből áll, ahogy haladunk előre a jelenben, úgy derül fény a múltra is, a főhős emlékeit aktív játékkal tárja elénk a program. A vizuális tálalás remek, és a két szálon futó cselekmény ötlete sem rossz, ám akad egy bökkenő: a sztori még nagy jóindulattal sem nevezhető élvezetesnek. Unalmas, érdektelen, kusza, ráadásul semmitmondó az egész - nem is hagyott komoly nyomot bennem, olyan, mintha az egész csak töltelék lenne, mert manapság ilyen is kell egy FPS-be.



»Ezen a képen megcsodálhatjátok a Zeno Clash nőideálját...



Metamog (Corwid)


»Ne gyere közelebb, különben beletúrok az orrodba!

Apropó, az FPS megnevezés ezúttal nem igazán állja meg a helyét, hiszen többnyire az öklünkkel és a lábunkkal kell jobb belátásra bírni az ellenségeket, lövöldözni elég ritkán támad kedvem. Persze a lehetőség adott, az egyetlen gond, hogy a fegyverek nem hatékonyak, használatuk körülményes és azonnal kirópülnek a kezünkből, ha bekapunk egy támadást. Egyszerre csak egy darab csúzli lehet nálunk, és ilyen esetben az öklünket sem tudjuk használni, pedig messze az a leghatásosabb eszköze a népnevelésnek.

A VASÖKÖL ODA SÚJT, AHOVA KÖLL

A harcrendszer nem bonyolult, ahogyan az irányítás sem, bár kétségtelen, hogy elsőre kissé fura a karakterünk mozgása. Ugrás nincs, a space billentyű a védekezés, a bal egérgomb a kis ütés, a jobbal pedig lomhább, de garantáltan kábulatba ejtő nagy öklöst lehet kiosztani – szó szerint, mert egy ilyen után lehetőségünk van ráfogni a megszédült ellenfélre és különböző módokon bántalmazhatjuk tovább az illetőt. Elhajíthatjuk bármely irányba, földhöz vághatjuk, vagy kedvesen megismertethetjük az arcberendezését a térdkalácsunkkal. A földre került bestiákat aztán még rugdoshatjuk is – ez mondjuk elég illúziórombóló, mert amíg az első pár rúgással gyakorlatilag focizhatunk a földön agonizáló testtel, pár lendítést követően „letilt" a játék és hiába rugdosódsz, az áldozat szépen lassan feltápászkodik. Ez ugyan nem egy egetrengető dolog, de akkor is bután fest menet közben. A játék az eddig leírt dolgok használatával könnyedén végigvihető, ám jó pár trükk lakozik még ebben a verekedősdiben, például a jókor lenyomott védekezéssel megakasztható az ellen támadása, sőt, ezután egy ütéssel azonnal kontrázhatunk is, vagy elhajolhatunk az ütés elől és lendületből fültövön vághatjuk a támadót. Ezen extrák használata szórakoztató, de közepes fokozaton nem vagy rájuk kényszerítve. Egyébként összesen három nehézségi szint van, én végig medium beállítással játszottam és egyetlen résznél sem kellett különösebben erőlködnöm a továbbjutáshoz. Ugyan a játékmenetet bossfightok is színesítik, de ezek csak elsőre lesznek érdekesek, mert többnyire ugyanúgy kell leölni mindenkit, ráadásul az egyes karakterek többször visszatérnek a kaland során (a fő-főellenfél Papa-Mamát például háromszor kell legyőzni, ugyanazon a helyszínen). A sima ellenfelek változatosságáról sem tudnék ódákat zengeni, sokkal inkább gyászbeszéd illene ide. Maximum ha tíz eltérő kreatúra tör az életünkre - hol több, hol kevesebb. Szóval szavatosság és változatosság terén nem dominál a program, sőt a játékmenet is betompul egy idő után és egészen a végéig ugyanazt kell csinálni: menni előre és verni szét a fejeket.

»Az ACE Team egy chilei fejlesztőstúdió, melyet 2002-ben alapított a három testvér: Andres Bordeu, Carlos Bordeu és Edmundo Bordeu. Mostanra körülbelül kilenc meghatározó tagja van a csapatnak.«

FÉLSIKER EGY ÁLOMVILÁGBAN

A program legzseniálisabb eleme kétségkívül a szépen kidolgozott világ és a hasonló minőségű pályák; ilyen szempontból azért változatosnak mondhatók a dolgok, és dicséret illeti a háttérmuzsikát is, akárcsak a harci zajokat. Az ököl suhanása és becsapódása már-már Bud Spencer-filmeket idéző minőségben van meghangolva, a szinkronhangok is jók, szóval igazi élmény a fülnek. Ehhez társulnak az elvontabbnál elvontabb helyek, amelyek nagyon egyben vannak, szépen megteremtve az alaphangulatot. Ami komoly negatívum, hiába jók a szinkronhangok, hogy az átvezetők dögunalmasak és vontatottak, általában semmi érdekfeszítő nincsen bennük. A játékidő olyan hét óra, aztán kifújt – ugyan van egy Challenge mód, ahol egy torony szintjein kell egyre feljebb és feljebb haladni, miközben bizonyos számú és összetételű ellenfelet kell legyőzni, de mivel a történet végigjátszásával kellően kivereksz magát az ember, nem feltétlenül érez kedvet a plusz játékmód kimaxolására. Online funkciók nincsenek, hacsak azt nem vesszük annak, hogy a Challenge módban elért eredményeket megoszthatjuk a világgal. Minden negatívum ellenére kész csoda amit a Source motorral művelt ez a kezdő csapat, rengeteget kell még ugyan fejlődniük, de kezdésnek nem olyan nagy katasztrófa ez a program. Ha még egy kiadó is megtámogatná őket, akkor a Zeno Clash 2-vel simán maradandót alkothatnának, sőt akár még kasszasiker is lehetne belőle. «

»Zeno Clash«

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/912

»Az ökölharc remek és igen szórakoztató, kár hogy mindvégig ugyanazt kell tennünk. De ha az ár/érték arányt vesszük számításba, tökéletesen megéri a kifizetett forintokat.

»DARTHS

PRO
»Remek designeri munka, beteges elvontság és hangulat

KONTRA
»Repetitív játékmenet, agyonismétlődő ellenfelek és blőd sztori

»70%«

DEMIGOD™

»fejlesztő: Gas Powered Games
»kiadó: Stardock Entertainment
»web: www.demigodthegame.com

»gépigény: PIV 2.4GHz CPU, 512MB RAM, Ati Radeon X1600 GeForce 6800 vagy jobb videokártya, 8GB HDD

FÉLISTENI SZÍNJÁTÉK

A nemrégiben bemutatott hangvezérelhető EndWar után egy újabb különleges darabbal színesedett a valós idejű stratégiai játékok palettája. Cikkünk alanya nemcsak helytáll az igen sűrű mezőnyben, de újító játékmenetének köszönhetően még biztosan hallani fogunk róla.

írta» CHRIS

A Demigodban félistenek csapnak össze egymással a sötétség és a fény oldalán, s bár az alapötlet igen banálisnak hangzik, készítőinek neve már alapból garanciát jelent a minőségre, lévén a Gas Powered Games (Chris Taylorral a kormányrúdnál) olyan nagyszerű stratégiai játékokat tett már le az asztalra, mint a Total Annihilation és a Supreme Commander.

NEKEM NYOLC

Sajnos a Demigod eredetiségére árnyékot vet az a tény, hogy az alapötlet egy hihetetlenül népszerű, DOTA (Defense of the Ancients) névre hallgató Warcraft III modból táplálkozik – a „lopáson" nincs mit csodálkozni, hiszen ezt a játékot mind a mai napig rengetegen űzik versenyszerűen. De lássuk, miről is van szó! A Demigodban minden a hősök, azaz a félistenek körül forog, akikből szám szerint nyolc darab található a programban. Érdekes tény, hogy a DOTA-ban legalább tízszer ennyi áll a játékos rendelkezésére, de ez ne tévesszen meg senkit, hiszen mint tudjuk, néha a kevesebb több, s valószínűleg a mai napig nem létezik olyan DOTA-rajongó, aki az összes hős összes képességét kifejlesztette már. De a lényegre visszatérve: a játékban nyolc félisten fog megküzdeni egymással, s a győzelem érdekében nemcsak hatalmas kalapácsokkal és varázspálcákkal, de a lehető legkülönfélébb képességekkel is fel vannak vértezve. Az egyik képes tornyokat felhúzni a pályán, miközben a vállából íjászok lövöldöznek kifele. A másik méregfelhőt ereget, karmaival pedig pillanatok alatt szétcincál bárkit. A harmadik jégesőt idéz, tűzlabdákat dobál, a negyedik pedig íjpuskájával vadászik ellenséges hősökre. A félisteneket két csoportra osztja a játék, léteznek bérgyilkosok és generálisok, de be kell vallanom, hogy ezen „kasztok" jelentőségére a játékkal töltött órák során nem sikerült rájönnöm. Alapvetően mindig a fény és a sötétség erői állnak egymással szemben, s e két „frakció" az említett félistenek közül toborozza hőseit, szerencsére nincs kőbe vésve, hogy ki melyik oldalra húz, így megrögzött jóként vagy velejéig gonoszként is bárkit kiválaszthatunk a nyolcból. Mivel alapvetően egy többszereplős multiplayerről van szó, mindig érdemes úgy kiválasztanunk a sajátunkat, hogy ne legyen két egyforma félisten egy oldalon. Ha ez elkerülhetetlen, akkor érdemes képességeinket oly módon specializálni, hogy tökéletesen kiegészítsük csapatunkat. Félisteneink természetesen tapasztalati pontokat gyűjtenek, így ennek megfelelően időnként szintet is lépnek. Ilyenkor egy változatos fejlődésfán választhatunk mindenféle képességeket magunknak, aminek hála hihetetlenül sokszínűvé válik a játékmenet, és jó pár meccset le kell nyomnunk ahhoz, hogy minden félisten képességét megismerjük. A maximálisan elérhető szint a húszas, ami minden játék elején lenullázódik. A nyolc félisten és a félistenenként legalább ötven különféle képesség rengeteg lehetőséget biztosít a számunkra, de nagy valószínűséggel mindenki hamar megtalálja majd a személyes kedvencét és a hozzá illő legjobb képességkombinációt. Szakosodhatunk hősvadász képes-

»Akár-csak a CD Projekt által forgalmazott játékok nagy többsége, a Demigod is magyar felirattal érkezett a boltok polcaira. Nyelvi akadályok így ismét nincsenek.«

ségekre, épületek, tornyok lebontására, gyorsabb mozgással a zászlók folyamatos foglalására, vagy egyszerűen csak a katonák leméSzárlására. A kombinációs lehetőségek szinte végtelenek, s ez adja a Demigod valódi esszenciáját. Természetesen ezeket a képességeket nem használhatjuk ingyen vagy bármikor, némelyik ellövése csak 10-20 másodpercenként lehetséges, illetve ami a legfontosabb, hogy manába kerülnek, ami az életerőhöz hasonlóan nagyon lassan regenerálódik. Ezt a regenerációt különféle tárgyak használatával meggyorsíthatjuk, illetve ha minden kötél szakad, hősünkkel hazacammoghatunk a Citadel mellett található életadó kristályhoz, vagy csak simán hősi halált halhatunk egy csatában. Ilyenkor 20-30 másodperc múlva újjáéledünk (ezt az időt is lehet képességekkel rövidíteni), de ezt a megoldást mindig érdemes elkerülni, ugyanis ilyenkor rengeteg értékes tapasztalati ponttól eshetünk el. Jómagam alacsony életerő láttán inkább a gyáva megfutamodást választottam – fontos, hogy ha sikerül jól felmérnünk az erőviszonyokat, gyakran a saját javunkra fordíthatunk egy-egy elsőre kilátástalannak tűnő ütközetet is. Azt is érdemes észben tartani, hogy gyakran az ellenfél játékosai bosszúra szomjazó emberek, akik a biztos halálba is követni fognak minket csak azért, hogy elégtételt vehessenek rajtunk egy korábbi vereségükért.

»Kicsit féltünk a Demigodtól, de végül nem okozott csalódást.«

PANTHEONOLÓGIA

Bár a játékmenet nincs túlbonyolítva, azért annál többről van szó, mint hogy két csapat hősei egymásnak feszülnek, hiszen a pályákon akad jó néhány említésre érdemes dolog. Először is ott vannak a védelmi tornyok, melyek pillanatok alatt végezhetnek a túl bátor hősökkel. Ezeket a tornyokat csak az 5-6. szint környékén kezdhetjük kóstolgatni, akkor is jobban tesszük, ha nem egyedül próbálkozunk. Aztán ott vannak a pályák szélén található különféle portálok, melyeken keresztül folyamatosan özönlenek csapatunk és ellenfelünk számára a katonák. Ők az úgynevezett töltelék, akiknek a leölésével mi is könnyedén juthatunk tapasztalati ponthoz. Eleinte sok bosszúságot nem okoznak se nekünk, se az ellenfelünknek, idővel viszont őket is

ÍGY KELL EZT CHRIS!

Chris Taylor és csapata a szörnyű Space Siege után ismét bebizonyította, hogy nem véletlenül szerettük meg őket évekkel ezelőtt. A fantasy és a stratégia eddig mindig bejött nekik így azt javasoljuk, hogy ne térjenek le az ösvényről. Íme néhány tipp, hogy mibe lenne érdemes belevágniuk.

»DUNGEON SIEGE 3

Tudjuk, tudjuk, nagyon lejárt lemez, de azért mi igen boldogok lennénk, ha ismét kapnánk egy kalandot, amiben halomra csaphatjuk agyon a fantasy szörnyeket. Mindezt persze hamisíthatatlan DS-hangulatban, mögöttünk caplató, agyonterhelt szamárral...

»FANTASY STRATÉGIA

A stratégiák eddig mindig bejöttek a csapatnak és nem bánnánk, ha a sok robotos és sci-fi világ után végre kipróbálnák magukat egy fantasy világ keretében is. A Demigod már fél siker ezen a téren, de mi igazából egy parádés RTS-re gondolunk, fejlesztéssel, fajokkal, jó történettel, hatalmas kampánnyal...

»SPACE SIEGE 2

Sok esély nincs rá, meg biztos fura, hogy a szörnyű első rész után egy folytatásra vágyunk, de azért kíváncsiak vagyunk rá, hogy mit lenne képes kihozni a csapat egy Diablo játékmenetből és a sci-fi környezetből. Mármint ha megerőltetik magukat, nem úgy mint a Space Siege esetében.

TIPPEK, TRÜKKÖK

Csapatközpontú stratégiai játéknál roppant idegesítő lehet, ha társaid nem igazán érzik magukat otthon a játékban, gyengén teljesítenek, emiatt pedig villámgyorsan eldől a meccs sorsa. Ahhoz, hogy te ne kerülhess ilyen helyzetbe, érdemes lesz a következő dolgokat fejben tartanod:

ÓVATOSAN JÁTSSZ

Ha még nem játszottál hasonló játékkal (DotA), akkor a legfontosabb, hogy soha ne próbáld meg dühből játszani a játékot. Lehetőleg ne keveredj olyan helyre, ahol túlerőben vannak ellenfeleid, és folyamatosan figyeld az életerőd és a manád. Amikor életerőd 20% alá csökken, egy hang is jelzi ezt számodra, de ha meghallod, akkor már nagy valószínűséggel késő lesz számodra.

VÁSÁROLJ BE AZ ELEJÉN

A boltban hamar beszerezhetsz magadnak pár tárgyat, amik közül a következők mindig legyenek nálad: teleportáló tekercs, életerő- és manaelixír, zászló lezáró. A tekerccsel bármikor odateleportálhatod magad egy saját épülethez és segítségével viszonylag gyorsan elhagyhatod a harcmezőt. Az életerő ital magáért beszél, de ne felejtsük el, hogy 3-4 másodpercbe beletelik a felhörpintése. A zászló lezáróval pedig egy elfoglalt zászlót zárhatunk le úgy, hogy egy bizonyos ideig ne tudják visszafoglalni.

ISMERD AZ ELLENFELED

Talán ez a legfontosabb tanács, amit adhatunk. Ha nem ismered ellenfeleid képességeit, jó eséllyel lephetnek meg, vagy pusztíthatnak el téged. Jó példa erre Regulus és az ő képességei, melyek közt olyan is akad, amivel a látótávolságunkon kívül eső helyzetből is támadhat ránk, akár 1200-at sebesítve rajtunk. Vagy ott van a hatalmas bástya, Rook, aki meglepetésszerűen egy sziklát görgethet át a pályán, amivel lebénít minket, majd jön a hatalmas kalapácsával, s odaszögez minket a talajhoz.

TELE-FLAGGELÉS

Ez a kifejezés hamar felütette a fejét a Demigodban. Azt jelenti, hogy zászlófoglalás közben hirtelen odateleportálnak a félistenek saját zászlójukhoz, és szétcincálják a bátor próbálkozót. Mindig legyünk résen, ha egyedül próbálunk meg zászlót szerezni. A teleportálást egy kékes színű portál megnyílása jelzi jó előre, szóval érdemes odafigyelni erre.

FEJLESZD A CITADELT

Amikor meghallod a „Your War Rank has increased" mondatot, akkor ne felejtsd el fejleszteni katonáid a Citadelben. Papokat és egyéb hasznos csatlósokat idézhetsz meg velük, amit ha időben megteszel, gyorsan felülkerekedhetsz ellenfeleden.

»Mi egyértelműen a nagy lángoló alaknak drukkolunk. Úgy tűnik, be fog fűteni...

fejleszthetjük (vica versa). A legtöbb ilyen portál mellett található egy zászló is, amely meghatározza, melyik csapat számára termelődnek onnan a katonák. Ezeket a zászlókat mindig érdemes lesz elfoglalni hőseinkkel (egyszerűen csak a közelükben kell állni fél percig), de zászlók foglalásával nem csupán portálokat szerezhetünk. Léteznek zászlók a pályák közepén is, amelyek különféle bónuszokhoz juttatják tulajdonosaikat. Szerezhetünk 10%-kal nagyobb sebzést a csapat számára, 10%-kal több befolyó tapasztalati pontot, illetve megkaparinthatunk különféle csecsebecséket árusító boltokat és aranybányákat is. Erszényünk a harc közben folyamatosan dagad, de külön extrával jutalmaz minket a játék, ha sikerül ellenséges hőst leölnünk, vagy ha segítünk valamelyik társunknak leteríteni egyet. A zsákmányolt pénz elköltése egyáltalán nem okoz majd gondot, a főépületünkben (Citadel), illetve a közelében található üzletekben rengeteg lehetőségünk lesz a megszerzett javaink elszórására. A Citadelben az egész csapatunkra vonatkozó fejlesztéseket vásárolhatjuk meg: több életerővel és nagyobb sebzéssel hatékonyabbá tehetjük katonáinkat, növelhetjük a védelmi tornyok sebzését, illetve hívhatunk papokat és angyalokat erősítésként, akik attól kezdve hullámonként segítenek minket a harcban. Az itt vásárolható fejlesztések csak idővel nyílnak meg a csapat előtt, de érdemes társainkat is ösztönözni, hogy fektessenek be oda egy keveset. A főépület melletti boltban pedig saját hősünknek szerezhetünk be csilli-villi páncélt, sisakot, csizmát, kesztyűt, amik ugyancsak változatos képességekkel ruházhatják fel a karaktereket. Gyorsabb mozgás és életerő-regeneráció, valamint erősebb katonák létrehozása, hogy csak párat említsek a lehetséges változatok közül, melyek jobbára ár-érték arányban vannak egymással. Ezen kívül vásárolhatunk egyszer használatos tárgyakat is, varázsitalokat, teleportáló tekercseket, valamint különféle extrákat. Ilyen tárgyakat mindenképp érdemes lesz beszereznünk, hiszen nemcsak nagyon olcsók, de segítségükkel rengeteg időt megspórolhatunk, hiszen némelyik hősnek beletelik akár két percbe is, mire újra elvánszorog a csata színhelyére. Ahogy említettem, nincs túlbonyolítva a Demigod, hiszen a fent említett épületeken kívül még egyet találhatunk a játékban, ez pedig az erőd, ahonnan feldühödött íjászok lövöldöznek kifele. Ez valójában nem más, mint egy bivalyerős torony, de a négy választható játékmód egyike kifejezetten ezen épületek elpusztításáról szól, úgyhogy csak óvatosan a megközelítésükkel.

»Ha kicsit várnak a kiadással, az értékelés is jobb lett volna.«

NAGYPÁLYÁSOK

Célunk többnyire az ellenfél főépületének, a Citadelnek a lerombolása lesz, de ezen kívül még három játékmódot találunk a Demigodban. A Dominanciában a cél minél több pont megszerzése, az Erődben a pályán található erődök ledarálása, illetve a Mészárlásban az ellenfél hőseinek a levadászása a fő feladat. Ezeket a játékmódokat nyolc pályán próbálhatjuk ki, ami bár nem tűnik túl soknak, mi mégis bőségesen elegendőnek éreztük, hiszen a tökéletes játékélményhez itt elengedhetetlen a pályák teljes szimmetriája, s túl sok variációt képtelenség lenne ugyanarra a sémára építeni. Persze a dolog nem teljesen tökéletes, hiszen a Demigodban minden egyetlen szinten zajlik, nincsenek magaslatok vagy völgyek. Az is tény, hogy több időt és energiát fektettek a pályák be nem járható, csak grafikai elemként létező részleteinek kialakítására, mint magára a játéktérre. Ez persze roppant látványos, de csak a gépünket fárasztja feleslegesen, úgysem lesz időnk nézelődni. Remekül jellemzi ezt az a tény, hogy amikor Miguel a pálya közepére mutatva megkérdezte, hogy „Az mi?", én fél percig azt sem tudtam, miről beszél, mert a figyelmem más síkra összpontosult.

SZEMRE VIGYÁZZ!

Annak ellenére, hogy a harcok hevében nem lesz időnk figyelni rá, ha valamiért egyáltalán nem érheti panasz Chris Taylor legújabb munkásságát, akkor az a grafika. A Demigod hihetetlenül szép játék, és nemcsak hogy szép, hanem stílusos, és

»DOTA - A DEMIGOD ALAPJA«

Mindig izgalmas látni, amikor egy játékosok által készített mod olyannyira kinövi magát, hogy saját játékként születik újjá egy bátor kiadó kezében. Így történt a Team Fortress esetében, és most így járt a Defense of the Ancients című Warcraft III szcenárió, amiből nyilvánvalóan táplálkozott a Demigod is. A játékmenet majdnem teljes egészében megegyezik a két játék esetében, a különbség leginkább a számokban van: a DotA-ban közel 80 hős, és nagyjából kétszer annyi tárgy található, mint a Demigodban. A DotA-ban a cél a pálya közepén lévő Ancient elpusztítása, amihez mindkét szemben álló fél folyamatosan özönlő csatlósokat kap. A harcok során a hősök tapasztalati ponthoz és pénzhez jutnak, amit rengetegféle fegyverre költhetnek. A mod mára olyannyira kinőtte már magát, hogy komplett versenyeket szerveznek köré, de népszerűségére a legjobb példa maga a Demigod megjelenése.

iszonytatóan jól megtervezett produktum, amire egyszerűen jól esik ránézni. A félistenek mindegyike eszméletlen jól kidolgozott karaktermodellt kapott, kezdve a mindenhol megjelenő hatalmas Bástyával, akinek egyik vállából íjászok lövöldöznek, másikból energiahullámok repkednek, kezében pedig egy hatalmas kalapáccsal osztja a népet, egészen a Töviskirálynőig, aki növények tetején utazik, majd ha úgy adódik, hatalmas virágok levelei körbefonják őt, hogy megvédjék a támadásoktól. Emellett a különféle varázslatok és képességek kavalkádja színpompás látványt teremt a képernyőn, amit még kívülállóként is jó nézni. Mindennek a megmozgatására nincs szükség szuperszámítógépre, ugyanis egy sima kétmagos procival ellátott gépen is csodaszépen muzsikált a játék. Persze néha meg-megizzadt, amikor egyszerre öt-hat félisten került egymás közelébe, de szerencsére ez nem volt jellemző.

A HIÁNYZÓ LÁNCSZEM

AVAGY MI HIÁNYZOTT A 90%-OS ÉRTÉKELÉSHEZ

A játék legnagyobb hibája, hogy a netes kiszolgáló felület nem lett optimalizálva a játék kiadása előtt, így a negyedik patch után is kínszenvedés bejutni egy partyba, és ez a tény egy online multiplayer játék esetében igen sokat levon az értékből.

TÁRSAS SZÓRAKOZÁS

Mint már említettem, a játék kifejezetten a többszereplős mókára koncentrál, de található benne egyszemélyes mód is, ahol akár nyolc körből álló bajnokságot is játszhatunk a számítógép által irányított szereplőkkel. A mesterséges intelligenciát alacsony szinten nagyon könnyen leverhetjük, de közepes vagy nehéz fokozaton már okozhat számunkra meglepetést a gépi ellenfél. Időben képesek visszavonulót fújni, jól kihasználják a képességeiket, valamint alapszintű csapatjátékra is képesek. De a Demigod igazi sava-borsát a multiplayer opció mögött megbúvó lehetőségek nyújtják, ahol más játékosokkal csaphatunk össze az interneten keresztül. Itt a négy említett játékmód közül választva játszhatunk hagyományos mérkőzéseket, illetve kipróbálhatjuk a Pantheon módot, amely az EndWar Theater of War játékmódjára hasonlít. Itt a gonosz és a jó erők csaphatnak össze egymással, majd egy bizonyos pontszám elérése után kihirdetik a nyertest. Sajnos ezután legalább öt napig nem tudunk ide visszatérni, remélhetőleg ezen is változtatnak később a fejlesztők.

A végére hagytam viszont a fekete levest, ami miatt a Demigod sajnos nem kaphat 90% feletti értékelést. Az ok nem más, mint a bugok garmadája és a multiplayer hiányosságok - ez utóbbi egy kifejezetten multis célzattal készült játéknál megbocsáthatatlan. A cikk írásának pillanatában, két héttel a megjelenés után, még mindig óriási türelmet igényel a megfelelő játék megtalálása, és akkor még nem beszéltünk arról, hogy be tudunk-e lépni az adott küzdelembe. Nem elég, hogy a szerverkereső rendszer botrányosan kevés játékot talál, de ha végre ki is listáz valamit, akkor az esetek nagy részében azonnal kidob minket. Mindemellett az egész művelet hihetetlenül lassú, ugyanis belépésnél minden játékossal egyenként próbál kapcsolatot teremteni a játék, így bőven jut időnk arra, hogy elkészítsünk magunknak egy kávét. Az is szomorú, hogy jelenleg 3v3 meccseket képtelenség elindítani, ugyanis akinek akár 100ms felett van a pingje, az kiesik a meccs indításakor, s minél több játékos van egy lobbyban, annál nagyobbak a pingek.

FÉLISTENI EZ A JÁTÉK!

Két hét alatt három patch érkezett az említett hibák orvoslására, de még most is rettentő lassú a rendszer, ami miatt félő, hogy a játékosok többsége hamarosan feladja a próbálkozást. Pedig hatalmas a potenciál a Demigodban, nem értjük, hogy miért nem lehetett még egy hónapot várni a megjelenéssel, hogy ezeket az ordas hibákat kiküszöböljék. Ha hihetünk a készítők fórumbejegyzéseinek, jelenleg is gőzerővel folyik a hibák javítása, de persze ez sovány vigasz mindazok számára, akik már egy hónapja csücsülnek a 10.000 forintért megvásárolt játékukon. Nekünk kifejezetten tetszett a Demigod, úgyhogy nem adjuk fel a próbálkozást, reméljük, nem járunk úgy, mint az Age of Conan esetében... «

GRAFIKA»	»89%
HANG ÉS ZENE»	»78%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»88%

www.pcguru.hu/1119

»A bosszantó multiplayeres hibák ellenére szerethető játék, ami tele van újító ötletekkel, és még jól is néz ki. Reméljük, hamarosan befoltozzák a hiányosságait.

»CHRIS

PRO »Látványos, gyors és izgalmas multis játék, amivel bármikor leülhetünk pár percet játszani...

KONTRA »...amint kijavítják azt a temérdek hibát, ami miatt csak kínkeservesen tudunk multizni.

»87%«

»Mindenki becsokizott a szörnyike nyelvétől, pedig a kezét még nem is látják a szerencsétlenek...

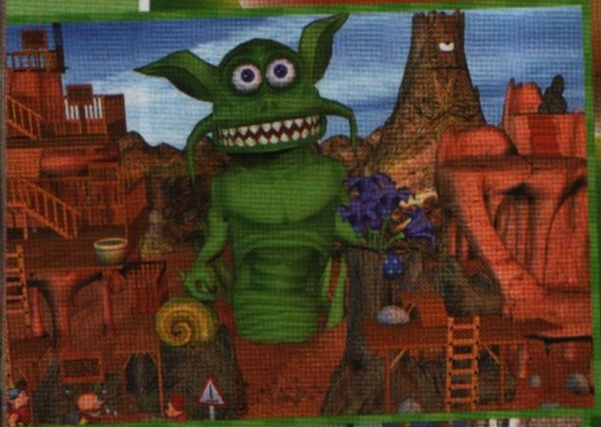
GOBLIIINS 4

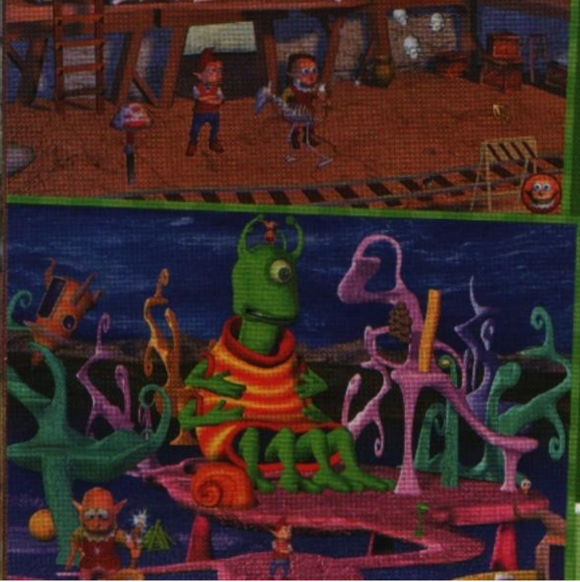
»fejlesztő: Société Pollene »kiadó: Snowberry Connection
»web: www.gobliiins4.com
»gépigény: P4 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA, 1.2 GB HDD

Megfáradt idiotizmus

A Gobliiins 4 elhozta az új nemzedéknek azt a játékélményt, amit az első rész tizennyolc évvel ezelőtt nyújtott. Ez ma már kicsit kevés, de azért jó újra irányítani a három kis goblint egy újabb idióta kalandban.

írta» STÖKI





A Sam & Max-sorozat két évada megmutatta, hogyan kell egy rég elfeledettnek hitt játékklasszikust feltámasztani. A kutya és a nyúl marhaságait sikerült úgy átmenteni a kilencvenes évekből, hogy a hangulat nem kopott meg, az avítt játéktechnikán pedig néhány minijátékkal (és persze grafikai tuninggal) javítottak. A két évad így szépen kivitelezett tisztelgés lett a nagy előd előtt, több játéklap az év kalandjátékának választotta tavalyelőtt (na nem mintha olyan óriási választék lenne ebben a műfajban). Valami hasonlóval próbálkozott meg a Gobliiins 4, halványabb eredménnyel.

PIERRE ÉS IVÁN ÖSSZEFOG

Aki nem ismerné az elődöket, lapozzon pár oldallal hátrébb a nosztalgiarovathoz. Dióhéjban itt legyen elég annyi, hogy a Gobliiins-sorozat eddigi három része a kilencvenes évek elején jelent meg, és olyan kalandjátékok voltak, amelyek a logikai játékokhoz húzva szinte teljesen hanyagolták a beszélgetős részeket, és a tárgyhasználatra, illetve a tárgyak kombinálására koncentráltak. Kemény, de nagyon szórakoztató fejtörők voltak ezek, amelyeken a vicces fantasy környezetből adódóan sokat lehetett röhögni – különösen a főhős goblinok szerencsétlenkedésein. Egy nevenincs francia fejlesztőcsapat és egy szintén nem túl ismert orosz kiadó az első után 18 évvel most összehozta a negyedik részt. A koprodukcióba Napóleon valószínűleg belesápadt volna, de az előzményeket ismerve nem meglepő az együttműködés. Az első három részt ugyanis szintén franciák fejlesztették, és főleg Európában arattak nagy sikert, például Oroszországban. A készítők nem is változtattak sokat a bevált recepten – pedig nem ártott volna.

ÓSDI MEGOLDÁSOK

A leginkább szembeszökő negatívum a grafika. Az első három rész kétdimenziós, rajzfilmszerű megjelenítést alkalmazott, ebből most 3D-s lett. Míg azonban a Sam & Max játékokban sikerült a régi 2D-s karaktereket úgy lemodellezni, hogy a bájuk nem veszett el, a Gobliiins 4 esetében ez nem sikerült maradéktalanul. A grafika ugyanis egyszerűen ronda, a modellek túl szögletesek, a textúrák pedig olyanok, mintha egy előző évezredbeli merevlemezről kerültek volna 2009-be. Így bár

Ha kíváncsi vagy rá, miképp vált kultikus sorozattá a Gobliiins-széria, nem kell mást tenned, mint fellapozni magazinunk nyolcvanötödik oldalát, ugyanis Stöki (aki a program nagy rajongója) a Nosztalguruban most ezt a sorozatot vette górcső alá.

MAGYARUL A TELJES KOLLEKCIÓ

A sorozat rajongóinak igazi örömhírrel szolgálhatunk, hiszen a játékot kiadó CD Projekt gondolt rájuk, és a negyedik rész mellé felpakolta a teljes szériát, így a Gobliiins 4 mellett helyet kapott a Goblins, a Gobliins 2 és a Gobliiins 3 is. Ha mindez még nem lenne elég az ujjongásra, akkor azt is hozzátennénk, hogy mindhárom program magyar lokalizációt kapott, így egyetlen panaszos szó sem érheti a csomagot. Sőt, ha a Levrovhoz lapozol, akkor még nyerhetsz is egy példányt! «

felismerni a goblinok és a többi régi ismerős 3D-s mását – már csak azért is, mert a figurák tervezője, Pierre Gilhodes is részt vett a fejlesztésben – kellemetlen hiányérzet kíséri végig a játékot. Ez a hiányérzet az animációk és a hangok esetében is megmarad. Látványosabb grimaszokat és attrakciókat vártam a goblinok visszatérésétől, elvégre az első három rész egyik nagy erőssége volt a sok burleszkszerű „elrontott jelenet", amikor rossz karakterrel vagy rossz helyen használtunk egy tárgyat – most csak néhány ilyen jutott mutatóba. A szereplők pedig továbbra is halandzsául szólalnak meg, azaz nyünyögnek valamit, és a feliratokból tudhatjuk meg, mit beszélnek. Ízlés dolga, hogy ez kinek mennyire jön be – én a Banjo-Kazooie 3-nál, és most is azt gondolom, hogy ez a megoldás nem állta ki az idő próbáját. De még ezt leszámítva is erőtlenek a szinkronhangok, gyengén szólnak a játékhoz amúgy illő, kellemes zene mellett.

HÁROM GOBLIN ÉS EGY FÖLDIMALAC

Ahhoz képest, hogy a kalandjátékok erőssége a sztori, a Gobliiins sorozat soha nem volt erős ezen a téren, mert tárgyakban elbeszélve nehéz történetet mesélni. Ezekben a játékokban a cselekmény jobbára csak alibi volt, ami igen lazán fűzte össze a furmányos fejtörőket. A Gobliiins 4 sem kivétel ez alól, amit az előzmények ismeretében meg lehet neki bocsátani, de azért a mai kor játékosának furcsa lesz. Az első részben a goblinok lakta birodalom királyáról kellett levennünk egy átkot, a folytatásban két új főhőssel indultunk az eltűnt herceg keresésére, a harmadikban pedig maga a herceg volt a főhős, és így a főszereplők száma is egyre csökkent – ezt a számot egyébként mindig jelezte a címben levő i betűk száma (ezért lett a Gobliiins után a követők címe Gobliins 2 és Goblin Quest 3). Ebből következik, hogy a Gobliiins 4-ben újra három goblinunk van, mégpedig a legelső játék goblinjainak új kiadásai: a mérnök Tchoup, a mágus Perluis és a harcos Stucco. Tchoup az ész a csapatban, a fő tárgyhasználó – már csak azért is, mert ő az egyetlen, aki fel tud venni tárgyakat. Perluis átváltoztató és lebegtető varázslataival járul hozzá a közjóhoz, Stucco pedig tör, zúz és darabol, ahol a többiek nem bizonyulnak elég izmosnak. Tchoup a negyedik részben már nyomozóirodát vezet, amikor befut hozzá a király segélykérése. Mint kiderül, őméltósága kedvenc földimalaca, Riri eltűnt a palotából, őt kell megkeresni. Kész, ennyi a sztori, fordulatokra ne nagyon számítsunk – illetve van egy főgonosz, de nem zavar sok vizet és végül még csak meg sem kapja a méltó büntetését. Az első Gobliiins gonosz mágusa sokkal jobban bekavart hőseinknek.

AGYMUNKA BICEPSSZEL

A földimalackeresés 15 alap- és egy bónuszpályán zajlik, ez utóbbit úgy érhetjük el, ha az első 13 pályán összeszedünk pályánként egy aranyfogat. Minden helyszínen bonyolult és sok gondolkodást igénylő feladatok várják a játékost, könnyű elakadni, és kevés a segítség. De ez így volt az elődökben is, a Gobliiins széria sosem a kezdők kalandjátéka volt, és a készítők most is nagyon elemükben voltak. Bár néhány fejtörőt talán túlságosan elkoptattak (például szinte minden pályán találunk magot, amit el kell vetni, hogy a kihajtott növényen magasabbra juthassunk), összességében véve nagyon sok ötletet rejt a program. Egy tárgy többféle dologra jó (egy palánkkal például mérleghintát rögtönözhetünk, de meg is javíthatunk vele egy létrát), illetve néhány tárgyat több helyszínen is lehet használni. És micsoda helyszíneken! Az egyik pályán például egy szörny szájából kell kijutnunk, egy másikon a goblinjaink hőstetteit megörökítő képregény kockáin játszunk, a legbetegebb pedig minden bizonnyal a bónuszpálya, ahol goblinjaink lelépnek a monitorról, és találkoznak az alkotójukkal. Kár, hogy mindezt nagyon idejétmúlt grafikával és hangmunkával kapjuk, és persze ezt a fejtörőkre építő játékmenetet is lehetett volna kicsit hígítani – a Sam & Max széria nem véletlenül turbózta fel pár minijátékkal a dohos alapokat. A magyar verzió viszont mindenképpen dicséretet érdemel: a fordítás törődésről árulkodik, Ririből a sokkal magyarosabb hangzású Fifi lett, goblinjaink neve pedig Teszvesz, Bicepsz és Magixer. Ráadásul a forgalmazó a játékhoz adja a sorozat első három részét, ezeket is magyarul. Aki tehát lemaradt a szériáról, most az egészet beszerezheti, csak készüljön fel arra, hogy a játék visszarepíti az időben, és nem feltétlenül a jó értelemben. A sorozat feltámadása miatt én speciel egyszerre sírok és nevetek, remélem, a készülő Gobliiins 5 egy fokkal jobb lesz. «

GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»40%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1598

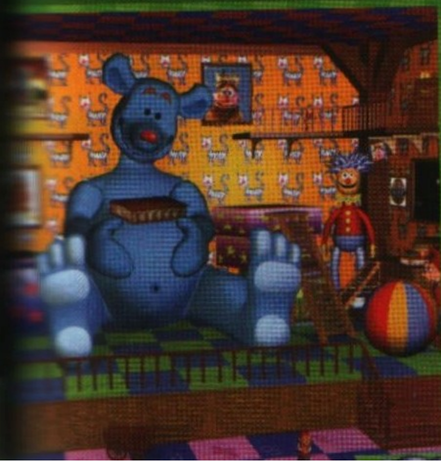
»Új, de ronda karosszériát kapott a Gobliiins, más nem nagyon változott. Rajongóknak mindenképpen ajánlott, másoknak nem nagyon.

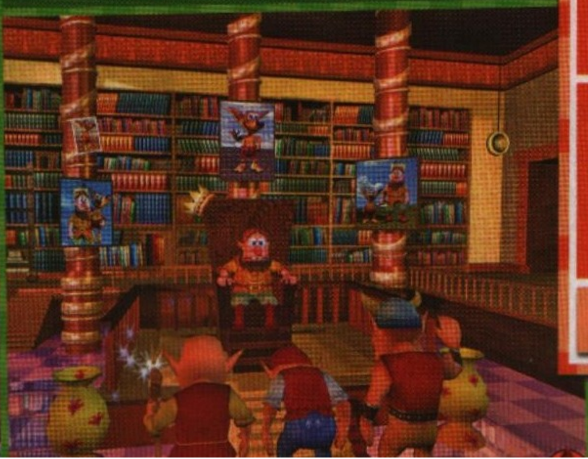
»STOKI

PRO »Remek fejtörők, és az első három rész magyar verzióját is a játékhoz adják

KONTRA »A játékmenet sajnos semmit nem fejlődött, csúnyácska grafika és gyengék a hangok

»72%«





Az egyszerűség gyönyörködtet

Ha a fejlesztők csak olyan felmérések alapján dolgoznának, amikben azt kutatják, hogy a nép szerint mi kell egy igazán jó számítógépes játékhoz, az elmúlt 30 évben sok program meg sem született volna. Például a Braid sem. Pedig...

írta» MIGUEL

A játék, amit két mondatban el lehetne intézni: egy Jonathan Blow nevű srác nyaralás közbeni ötletéből a közelmúlt egyik legvarázslatosabb játéka születik meg. Mind zeneileg, mind játéktechnikailag unikum, méghozzá úgy, hogy közben kizárólag végtelenül egyszerű ötletek és részletek alkotják. Ennyi, itt vége lehetne a cikknek, de nem, mert a Braid olyan,

MINT EGY NÉPMESE.

Az egyszeri programozólegény első ötletével elnyer minden földi jót, amit csak a mesehősök el szoktak nyerni. A 2008 augusztusában Xbox Arcade programként megjelenő játék már évekkel előbb díjakat nyert, és az üzleti siker sem váratott magára sokat – hetek alatt olyan népszerű lett, mintha az élet értelmét árulta volna el. Pedig korántsem, a Braid egy sima platformer, avagy ugrálós játék, első ránézésre akár a Super Mario következő epizódja is lehetne. Persze a körítés sokkal jobban megfelel a mesék kívánalmainak: a furcsa kis öltönyös figura festményszerű világban pattog és zuhan, a játékos pedig szívesen hagyja bekapcsolva a játékot pusztán azért, hogy a zenéjét hallgassa. A történet sem a megszokott: Tim a hercegnőjét keresi (csak úgy, mint Mario), akit elrabolt egy borzalmas és gonosz szörnyeteg. Ha valaki a tündérmesékben megszokott csodát hiányolná: oda s vissza pörgethetjük az idő kerekét. Egy látványos példa: Tim ugrik, de a rossz pillanatban, és belezuhan a tüskékkel kibélelt szakadékba...abkédakazs tlelébik lekkéksüt a nahuzeleb sé ,nabtanallip zssor a ed ,kirgu miT. Tim ugrik, a jó pillanatban, és simán átlibben a tüskékkel kibélelt szakadék fölött. Bizony, hatalmunkban áll visszacsévélni a történteket, hogy tanulva az időzítésbeli és egyéb hibákból immár jókor tegyük meg, amit éppen kell. Eleinte ez a tudás csak arra jó, hogy a csúfos halálugrásokat megússzuk, de később kiderül, hogy a Braid nem csak mese, de

> »Bájos mese idővel, logikával, puzzle-lel. Kötelező darab.«

LOGIKAI JÁTÉK

is. A világok egyes pályáin kulcsokat kell összegyűjtenünk, felhőkön kell ugrálnunk, csapdákat kell semlegesítenünk – mindezt két cél érdekében. Az egyik, hogy túléljünk

»Nap süt, kék az ég... akarom mondani, az ég az sárga. Ki érti ezt...

»Szakadékba néztem és még azt is elfelejtettem, hogy kell ugrálni...

»ZENE FÜLEIDNEK«

Hogy milyen apróságokon múlik egy-egy játék megítélése, arra kifejezetten jó példa az, ahogy a Braid zenéje a programba került. Önálló fejlesztőként Jonathan Blow-nak a három legfontosabb dolog hiányzott a nyugodt munkához, elsősorban ugye a pénz, aztán nem volt túl sok pénze sem, és nem meglepő, hogy pénz tekintetében sem állt túl jól. A programozás és a játéktervezés feladatait még csak-csak megoldotta egyedül, de a zene megkomponálása már túl nagy falatnak bizonyult, így kénytelen volt valami más megoldást találni. Egy darabig gondolkodott azon, hogy saját zeneszerzőt fogad, de az még egy ilyen garázsprojekt szintjén sem kétfilléres kiadás, így végül a legegyszerűbb utat választotta: kiválasztott 8 remek dalt a magnatude.com-ról, és megvásárolta a felhasználáshoz szükséges jogokat. A 180 ezer dolláros költségvetésből 110 ezer ment el erre a célra, de bízvást állíthatjuk: tökéletesen megérte.«

és továbbjussunk, a másik, hogy összegyűjtsük a pályákon elszórt kirakós darabjait. Minden egyes világ végén összejön egy kép a puzzle-ből, és ezek elsősorban a történet továbbgördítését szolgálják, de megesik, hogy a képen megjelenő tárgyak aktív pályaelemként is felhasználhatók (mint az első világ asztallapja – csak jól elhelyezve és platformként felhasználva tudjuk a kirakós utolsó darabját is elkapni). Nem feltétlenül kell őket mind összegyűjteni, és végképp nem azonnal: ha valami nem megy, hát hagyjuk ott. Később, friss aggyal visszatérve simán megszerezzük majd azt a darabkát, amiért addig fél órán keresztül hiába szenvedtünk. Ez így elmondva egyszerű sétagaloppnak tűnik, igazi játékosbarát kis délutáni időtöltésnek, a játéknak, ami miatt majd a család többi tagja is a gép elé ül. Mostanra talán senkit sem lep meg, ha azt mondom: így is van, meg nem is. A Braid remek logikai játék és mese, gyönyörű zenével meg körítéssel, de közben meg

A POKOL MAGA.

Azt gondolod, hogy egy játék könnyű, csak azért, mert nem halhatsz meg benne? Hát tudd meg, a visszatekergetést is meg lehet unni. Főleg akkor, ha milliétereken múlik a továbbjutás, vagy ha tíz percen keresztül görbíted a tér és az idő kontinuumát, és aztán rájössz, hogy a megoldás nem ez, hanem valami sokkal prózaibb. Frusztrálni fog majd az is, hogy az imént még egyszeri programozófiúként aposztrofált készítő micsoda gennyláda is valójában – ne félj, tanúbizonyságát adja majd a játék vége felé. Mire azt gondolod, hogy ura vagy a program világának, ismered az összes szabályt, megváltoztat valamit. Nem nyúl hozzá alapjaiban a paragrafusokhoz, csak kitép egy közepesen fontos lapot a törvénykönyvből. Egy darabig ha előre- vagy hátrakunkorítod az időt, minden megy veled – egyszerre csak azt veszed észre, hogy ami zölden világít, arra nem hat a kis trükköd. Eleinte az a megoldás mindenhol, hogy ha elrontasz valamit, nekifutsz újra, később már arra is figyelned kell, hogy a múltban jó időben legyél jó helyen, hogy ha majd a nagy csévélésben-tekerésben újra eljutsz oda, legyen időd kikerülni a feléd száguldó veszélyt. Sziklaszilárd meggyőződéssel az eddig alkalmazott megoldásaid mindenhatóságában vágsz bele az újabb, az előzőre megszólalásig hasonlító fejtörőbe, hogy aztán leforrázva gondolkozz percekig az új módszerek szükségességén. Egy darabig vigyorogsz, mert te irányítod az időt, de majd ha már azzal is visszafelé haladsz, ha balra mész, nem lesz őszinte az a mosoly. Persze ez mind semmi nem lesz majd ahhoz a letaglózó érzéshez képest, ami a játék végén ér majd. Haladsz előre, és már-már azt gondolod, hogy mindent értesz (hiszen a történet kis darabkái a szemed előtt formálják meg a képet), aztán durr, kiderül, hogy minden csak

»Ismét a garázsprojektek korát éljük, hiszen egyre-másra lesznek sikerek a mamutkiadók nélküli játékok. Kíváncsian várjuk, hogy mi lesz a következő meglepetésjáték.«

NÉZŐPONT KÉRDÉSE.

A Braid furcsa öszvér, és ebben rejlik a sikere. Megosztja az embereket, nem hagyja magát klisék közé szorítani, és megpróbálja rábírni a vele játszókat, hogy lépjenek ki a megszokott, hétköznapi viszonyok jelentette biztonságból. Az ilyen próbálkozásoknak általában egy gyenge pontja van, méghozzá pont ugyanaz, ami az erősségük. A Braid fura öszvér, mert bár egyszerűnek látszik, időnként egyáltalán nem az. Megosztja az embereket, mert nem rágja a játékos szájába a megoldásokat, sőt, az alaptörténetet a készítő szerint is sokféleképp lehet értelmezni, de közben meg mégis olyan könnyű az egész, hogy mindenkinek kialakul a saját kis története, a maga kis véleménye. Lesznek olyanok, akik majd azt mondják, hogy a békés összevisszaság miatt tetszik nekik a játék, és persze olyanok is, akik semmit sem értenek majd ebből a kusza izéből. Nem mondanánk, hogy a Braid mérföldkő, hiszen szinte minden benne felhasznált elemet láttunk már legalább egyszer, ha mondjuk a játékok közt nem is, a filmiparban vagy az irodalomban mindenképp (ha valaki látta a Mulholland Drive-ot, és érezte azt az érzést a végén, amikor csak annyit bír kinyögni, hogy „hö?", akkor tudja, miről beszélek). Ez a játék nem mérföldkő, ez csak egy emlékmű az út szélén. Oltár, hogy ne feledjük a közhely igazságát: a kevesebb néha több. «

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/

»Egyesek szerint a független játékfejlesztés felsőbbrendűségét hirdető csoda, de olyanok is akadnak, akik szerint túlértékelt vacak. Szerintünk ez is, az is, és még valami: kötelező.

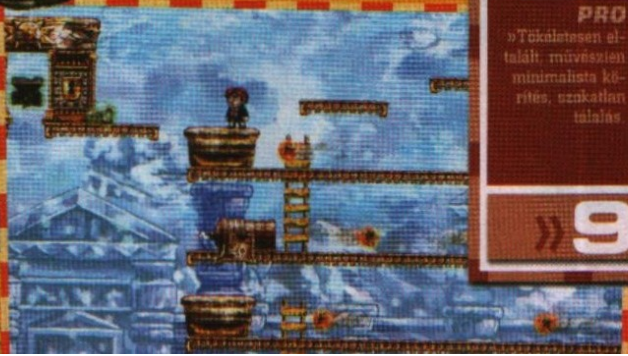
»MIGUEL

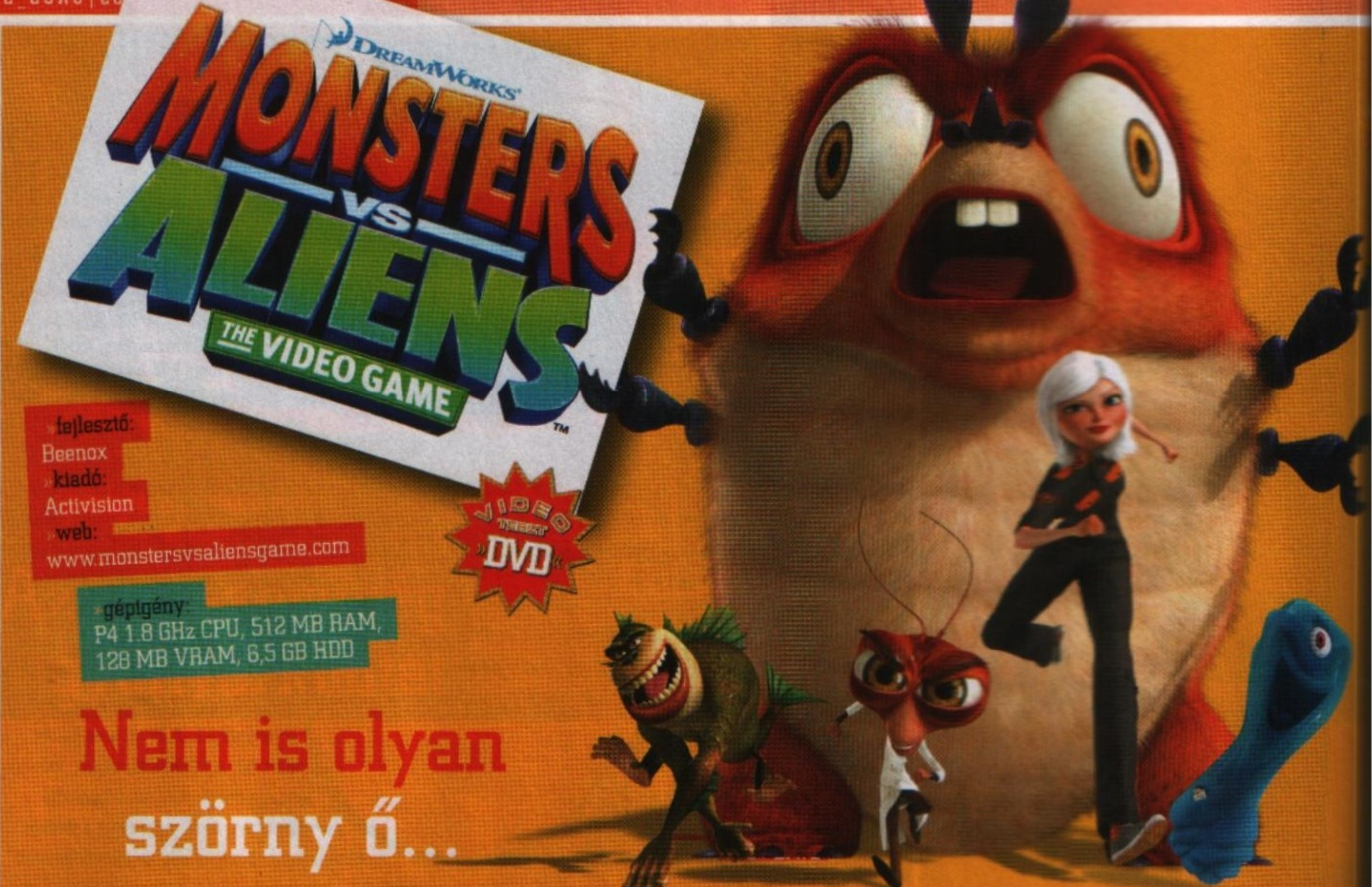
PRO »Tökéletesen eltalált, művészien minimalista körítés, szokatlan tálalás.

KONTRA »Hektikus nehézségi fok – tipikusan az a játék, ami miatt törnek a billentyűzetek.

»90%«

»A főszereplőt elrejtettük ezen a képen, aki megtalálja, Túró Rudit nyer.





»fejlesztő:
Beenox
»kiadó:
Activision
»web:
www.monstersvsaliensgame.com

»gépigény:
P4 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 6,5 GB HDD

Nem is olyan szörny ő...

Az idei tavasz egyik nagy animációs durranása volt a Szörnyek az űrlények ellen című mozi, amely az ötvenes-hatvanas évek szörnyfilmjeit idézte meg, meglehetősen humoros formában. Természetesen nem maradhatott ki a játékadaptáció sem, ami a nagy átlaghoz képest mindenképpen értékelhető és szórakoztató program lett. Lássuk, mivel győzte meg a játék szerkesztőségünket.

»Te hogy hívnál randira egy ekkora leányt?

»Még ha a plafonon is vagy a játékadaptációktól, azért ezt érdemes kipróbálni

»Figyuzz! Itt egy játékadaptáció, ami tényleg szórakoztató. Nem csak kicsiknek!«

Az ember önkéntelenül is prekoncepciókkal ül le egy újabb animációs film játékváltozata elé, hiszen már egy tízéves is tudja, hogy nem szól ez másról, mint a marketingköltségek megosztásáról és egy újabb rókabőrnyi merchandisingról. Ettől függetlenül vannak még lelkiismeretes fejlesztők, akik nem érik be azzal, hogy összekalapálnak valami szutykot, hanem igyekeznek értékelhető programot a játékosok elé juttatni. A Beenox stúdiónak voltak már jobb és rosszabb villanásai, és szerencsére elmondhatjuk, hogy – kategóriáján belül – a Monsters vs. Aliens az előbbi csoportba tartozik. Kétség nem férhet hozzá, hogy a hardcore játékosokat teljesen hidegen hagyja majd ez a szösszenet, de a casual (barátnő, rokonok, stb.) játékosok és a célcsoportnak tekinthető (8-12 éves) csemeték számára abszolút ideális szórakozás lehet.

SZÖRNYES EGYVELEG

Gondolom nem okozok meglepetést azzal senkinek, ha elárulom, hogy a játék nagy vonalakban a film cselekményét követi, s nekünk a szörnyeket lesz lehetőségünk irányítani. Na persze nem mind az ötöt, hanem csak azt a hármat, akik köré valódi játékmenetet lehetett építeni – ebből következik, hogy Susan, a Hiányzó Láncszem és B.O.B. lesznek azok, akik felett átvehetjük az irányítást. A három karakter három különböző stílust képvisel és felváltva kell majd pályákat végigvinnünk velük. A hatalmasra nőtt Susan a program "autós" részét

A játékot a legújabb trendeknek megfelelően játszhatjuk co-op módban is egy barátunkkal, ilyenkor egymást segítve kell végigverekednünk magunkat az egyes pályákon. A játékmód előnye, hogy bármikor csatlakozhat egy társunk és természetesen a pálya akkor sem szakad meg, ha valaki elhagyja a játékot.

»Jaj, lassan teljesen megfekszik a gyomromat ezek a robotok...

hivatott betölteni, ugyanis ha rá kerül a sor, akkor semmi más dolgunk nem lesz, mint a lábunkra akadt járművekkel végiggörkorcsolyázni az előre kijelölt úton. Miközben fokozatosan (és automatikusan) haladunk előre, csapdákon kell átugranunk, suhanhatunk a falon vagy csöveken, gyűjtögethetjük a pontokat és szorzókat növelő gömböket és olykor egy-két robotot is alkalmunk lesz kiütni. A dolog nem túl bonyolult, de legalább dinamikus és a maga módján szórakoztató is, még ha olyan sok változatosság nincs is benne. A csapdák és szakadékok tengerét csak a pálya végén található bossharcok szakítják meg, amelyeknél nincs másra szükség, mint egy kis ügyességre és reflexekre, ugyanis a drabális monstrumokat jobbára a felvillanó billentyűk lenyomásával lesz lehetőségünk hatástalanítani. A fehér hajú hölgyeménynél sokkal szórakoztatóbb a B.O.B. nevezetű zselé irányítása, hiszen ő képviseli a logikai részeket ebben a játékban. Lévén hősünk nem egy szilárd létforma, képes áthaladni a rácsokon, megtapad a falon és még a plafonra is fel tud kapaszkodni, arról nem is beszélve, hogy bármit képes elnyelni neonkék testében. Ezen tulajdonságait használva kell végigjutnunk a lézerekkel és robotokkal tarkított pályákon, s habár einsteini képességekre nem lesz szükség a fejtörők megoldásához, azért mindenképpen dicséretes, hogy a fejlesztők igyekeztek ilyen jellegű változatosságot vinni a programba. Nincs is viccesebb annál, mint mikor B.O.B.-nak be kell kebeleznie egy embert, hogy átjuthasson azokon az ajtókon, amelyek csakis humán teremtményeknek hajlandóak kinyílni. Természetesen a kissé együgyű zselé esetében sem ússzuk meg a "főellenfeleket", habár nem egy kaptafa megoldást kapunk, hiszen a kék mócsingnak mindenféle gépezeteket kell majd tönkretennie, méghozzá gépágyú üzemmódban, mikor lehetőségünk lesz végtelen számú lövedéket kipasszírozni magunkból. Persze ellentámadás is van, de ezt könnyen kivédhetjük B.O.B pajzsával, igazi sokoldalú egyéniség ő. Nem úgy, mint a Hiányzó Láncszem, akivel nagyon nem lesz más dolgunk, mint mindent és mindenkit lecsapni aki szembejön. Nem hangzik túl eredetinek, de szerencsére itt is sikerült kicsit bonyolítani az elsőre monotonnak tetsző folyamatos hentelést. Humán-hüllő barátunk ugyanis nemcsak ütni tud, de vannak egyéb kiváló képességei is, el tudja hajítani az ellenfeleket (erre szükség is lesz, mikor messzi tárgyakat kell szétrombolni), fel tud rájuk kapaszkodni és úgy szétverni őket, és ami a legjobb, képes a bullettime-effektusra: ilyenkor megáll az idő és az egerünkkel szépen kijelölhetjük, hogy kiket akarunk szétcsapni. Ha ezzel megvagyunk, akkor jön egy hatalmas ugrás és láncban szépen mindenkit megsemmisítünk – tökéletes megoldás, ha egyszerre több gonosz igyekszik borsot törni az orrunk alá.

»A Beenox készíti a következő Transformers-film, a Revenge of the Fallen játékadaptációját is. Reméljük jobban fog sikerülni, mint az első rész katasztrófális átirata.«

SZOMBAT DÉLUTÁNRA

A program egyébiránt összesen négy fejezetet tartalmaz, ebből kettő ismerős lehet majd a filmből, kettő azon felül szolgáltat nekünk kalandot. Egy-egy ilyen epizódban többször lesz alkalmunk irányítani csapatunkat, s egy-egy etap körülbelül egy órányi időt rabol el az ember életéből. Ez összességében nem túl sok (4 óra), de bármikor játszhatunk ketten co-op módban és a programban nemcsak a fő szál tartogat kihívásokat, hanem a pályákon begyűjtött pontokból a DNA-laborban vehetünk újabb és újabb játékmódokat (Monsters Challange-eket), ahol egyetlen cél van: elérni az aranymedálokat. Ha tehát végigszaladtunk a történeten, akkor rengeteg minijáték vár ránk, amivel rövidebb-hosszabb ideig el tudunk majd szórakozni. Ez persze főleg a kicsiket fogja lekötni, de nem győzzük hangsúlyozni, hogy a Monsters vs. Aliens nekik készült, ne is várjuk, hogy a stratégiákon és véres FPS-eken edződött közönség ámuljon nagyokat rajta. Ugyanígy a grafika sem valami eget rengető, nem közelíti például a Kung-Fu Panda és a Bolt színvonalát, de a célnak tökéletesen megfelel. Ami egy kicsi negatívum, hogy a pályák nem túl változatosak, főleg Susan esetében, és ez még a legapróbbaknak is feltűnhet, némileg rontva ezzel a játékélményt. Hangok terén nem nagyon lehet belekötni a programba, a Beenox összerakta nekünk a kötelezőt, habár a Csótány Doktor hangja (aki utasításokat ad a hőseinknek a pályák során) olykor már egy kicsit fárasztó, de még bőven a kibírható kategória. Mindent egybevéve egy teljesen korrekt kis programmal van dolgunk, olyannal, ami még az idősebb korosztály számára is szórakoztató tud lenni (persze csak kisebb adagokban). Ha van gyerkőc a családban, vagy komáljuk a hasonló programokat, nem érhet csalódás, ebben a kategóriában teljes egészében megéri az árát. «

»A sok mozgás jót tesz a feneknek, rengeteg nő (és férfi - korrnéni) utánozhatná ez ügyben Susant...

»Úgy érzem errefelé diszkriminálják a hüllőket...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu 1582

»Egy adaptáció, ami biztosan leköti majd a kicsiket, sőt még azok is szórakoztatónak találhatják, akik alapból nem nagyon nyúlnak egy hasonló programhoz.

»BATE

PRO »Három különböző játékstílus váltakozik és a karakterek képességei is nagyban eltérnek...

KONTRA »A pályák változatosságán lehetett volna még dolgozni és a fő szál is kicsit rövidke...

»80%«

Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate

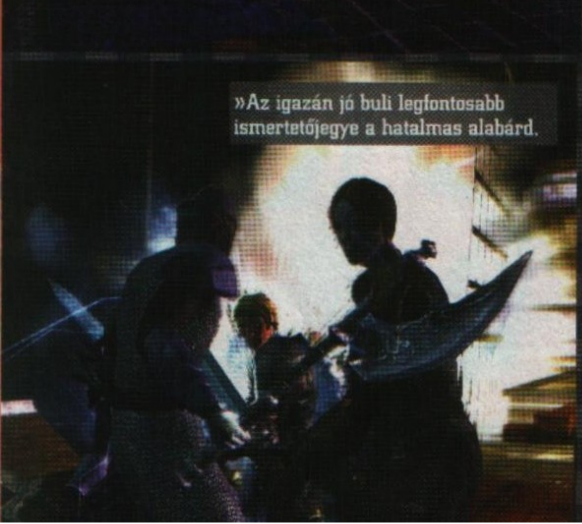
»fejlesztő: Ossian Studios
»kiadó: Atari »web: www.ossianstudios.com
»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, Radeon X700 vagy GeForce 6800, 8 GB HDD

Az elátkozott maszk titka

Két év késéssel érkezett meg a Mysteries of the Westgate, és ez egy kiegészítő esetében homlokráncolásra készteti az embert. Azonban most, hogy az új csomag végre befészkelte magát a Neverwinter Nights 2-es könyvtárunkba, azt kell mondanunk: megérte rá várni!

írta» BAD SECTOR

»Egyre rosszabb ez a hely, ide már mindenkit beengednek...

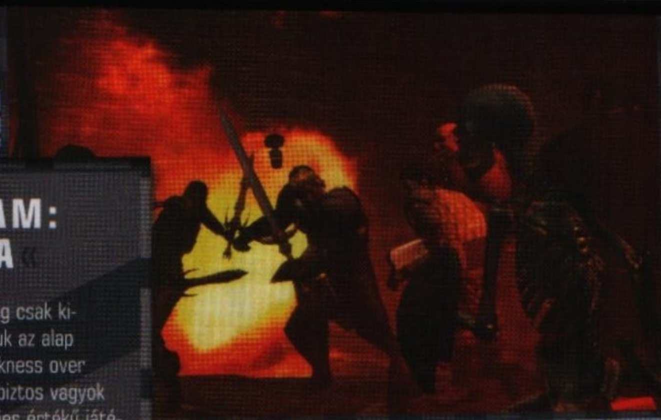


»Az igazán jó buli legfontosabb ismertetőjegye a hatalmas alabárd.

Westgate-ben járunk, amely a leghíresebb és legkorruptabb város egész Forgotten Realms-ben. A Dragon Coaston található fővárosban állandóan el akarják vágni a torkodat, ám az még a jobbik eset, ha ezt egyszerű bűnözők szándékozzák megtenni, a rosszabbik, ha a Night Mask nevű titkos szekta tagjai. Ezek a fanatikusok ugyanis nem teketóriáznak azokkal, akik valamiért kiváltják szervezetük haragját: az ilyen balszerencsések holttestét hajnalban szokták megtalálni az utcákon, hiányzó végtagokkal...

ÜDVÖZLÜNK BÉKÉS ÉS TÖRVÉNYSZERETŐ VÁROSUNKBAN, KALANDOR!

A Mysteries of the Westgate egy igen jól kidolgozott kalandja egy ex-Bioware-es úriembernek, Alan Mirandának, aki már korábban is dolgozott modokon: ő felelt például az alap Neverwinter Nights-féle Darkness over Daggerfordért is. A mostani kiegészítőt nyolcas szintű karakterrel kezdhetjük, és 14-es szintig juthatunk el vele. Három társat vehetünk magunk mellé, akik saját személyiséggel és célokkal bírnak - szavainkkal megnyerhetjük őket, vagy akár fokozatosan el is veszíthetjük befolyásunkat rajtuk. A játék elején egy elátkozott maszkot találunk, amelyet a hírhedt és félelmetes Night Mask szekta tagjai használnak előszeretettel. A feladatunk, hogy kiderítsük, milyen típusú átokról van szó, hogyan lehetne meggyógyítani, ki rakta rá a maszkokra, és hogyan jutunk el egyáltalán az illetőhöz, hogy kardunkkal, illetve saját varázslatainkkal az illető torkára forrasszuk további átkait. Aki játszott a Mask of the Betrayerrel, annak ismerős lesz ez a maszkosdi, ám a Westgate-et párhuzamosan fejlesztették a korábbi kiegészítővel, szóval ez egyszer elnézzük a fejlesztőknek, hogy megbuktak az „eredetiségvizsgálaton". A sztori (melyből nem szeretnék túl sok poént lelőni) egész izgalmas és kiválóan ki van dolgozva – főleg ha a Storm of Zehirrel hasonlítjuk össze. Meglepő fordulatokkal is találkozhatunk majd, ezek egy része szkriptelt eseményekhez tartozik, ám az is előfordul, hogy az általunk irányított karakter szavai és tettei révén következik be valamilyen váratlan esemény. A történet kidolgozása mellett az Ossian nagyon szép munkát végzett Westgate hírhedt városának megalkotásával is. Ebben a velejéig korrupt metropoliszban a törvény és a rend pusztán üres szavakként csengenek, éppen ezért a polgárok és városőrök egyaránt félnek attól, hogy szóba elegyedjenek veled, nehogy „valakik" meghallják, miről beszéltek. Az őrség egyébként alulfizetett és agyonhajszolt szerencsétlen bagázs, sokan közülük a korrupció melegágyába menekülve próbálnak fennmaradni, így sok jóra tőlük nem



»És akkor a tábortűz mellett mindannyian táncra perdültünk...

»ÉDES FIAM: MIRANDA«

Bár az Ossian Studios eddig még csak kiegészítőket adott ki (első játékuk az alap Neverwinterhez elkészített Darkness over Daggerford volt), mégis szinte biztos vagyok benne, hogy hamarosan egy teljes értékű játékot is láthatunk majd tőlük. A cég vezetője Alan Miranda, aki a Baldur's Gate II: Throne of Bhall producere is volt, amikor még a BioWare-nél dolgozott. Miranda imádja az RPG-ket, ezért is került be annak idején a BioWare-hez, azonban úgy gondolta, hogy fejlesztői képességeit akkor tudja még inkább kamatoztatni, ha saját céget alapít. Az Ossian idáig nagyszerű kiegészítőkön dolgozott, szóval kíváncsian várjuk a cég következő agyszüleményeit. «

szabad számítani. A sztori kidolgozottságához a remek párbeszédek is hozzátartoznak, a dialógusok fényévekkel jobbak, mint a Storm of Zehir unalmas tirádái. Ráadásul társaink végre egymás között is cseverésznek, az egymás közti kommunikáció nemcsak megdobja a játék hangulatát, de a játékmenetre is kihat. Hamar rá fogunk jönni, hogy három társunk meglehetősen rühelli egymást, és muszáj lesz eldöntenünk, hogy kinek az oldalára állunk az egymást állandóan szapuló karakterek között.

CSAK RAJTAD MÚLIK

Bár a játék eseményei egy viszonylag kis területen zajlanak, így is rengeteg minden történhet veled és nagyon sokféle kalandban és küldetésben vehetsz részt. A szabadság igen nagyfokú: ha akarunk, akár rögtön nekieshetünk a fő küldetésnek, de rengeteg mellékmissziót is teljesíthetünk előtte. A városban szinte lehetetlen elveszni, lévén minden egyes küldetést a főtérképen jelöl a játék. Ahogy előrehaladunk a sztoriban, úgy kapjuk az újabb és újabb bejárható területeket, így felesleges mászkálás nélkül is igen hamar célba érhetünk. Persze aki szeret csak úgy lődörögni, NPC-kkel beszélgetni, az nemcsak remekül fog szórakozni, hanem sok mindent megtudhat a város múltjáról és jelenéről is, sőt, bizonyos esetekben még jutalomhoz, vagy mellékküldetésekhez is juthat. A főküldetések pedig abból a szempontból is remekül ki vannak dolgozva, hogy bár a legtöbbször világosak és érthetőek, ugyanakkor a készítők mégsem rágnak mindent a szánkba. Az egyik feladatunk például, hogy egy, a kikötő öblében vesztegiő rejtélyes hajó rakományát felfedjük, ám az, hogy miképpen jutunk fel a fedélzetre (úszás kizárva) már pusztán rajtunk múlik. A gyakori összecsapások során kis kompániánk sokszor le fog sérülni és ilyenkor csak egy alapos pihenés segít. Ezt csak a négy fal között tehetjük meg, bár Westgate egy mocskos és korrupt város, azért megvannak a szabályai, éppen ezért utcai hajléktalant játszani szigorúan tilos. Emellett az NPC-k figyelnek karakterünk fajára és osztályára is. Ha például mágust indítunk, akkor egy helyen megjegyzik a kidobóemberek, hogy ne nagyon varázsolgassunk, mert ha egyszer „meglátogatnak", annak nem lesz jó vége...

A VÁROS MAGÁBA SZIPPANT...

Westgate atmoszférája szintén remekül ki van dolgozva. A Forgotten Realms rajongói jól tudják, mennyire korrupt és bűnös ez a város, ahol az igazi hatalmat az alvilág urai birtokolják. Az egyik küldetésadó például így jellemzi Westgate-et: „...itt nem az ebül megszerzett javakat kell bejuttatnod a városba, hanem pont ellenkezőleg: a tisztességes vagyonkádat kell becsempészned a bűnözők orra előtt..." A város helyszínei általában véve nemcsak hangulatosan, de logikusan vannak kidolgozva. Bár természetesen az alapjáték építőelemeiből rakták össze Westgate-et, ugyanakkor a készítők tényleg igyekeztek minél változatosabban és az alap Neverwintertől különbözően elhelyezni az egyes elemeket. Akik pedig szeretnek bűzös csatornákban mászkálni, azok külön örülhetnek, hiszen ezekhez a készítők új elemeket is kidolgoztak. Mindemellett a város tényleg él és lélegzik. A piszkosabb, sötétebb negyedekben koldusokba botlunk, a piacokon kalmárok árulják óbégatva portékájukat, mindenfelé közemberek járkálnak folyamatosan azt figyelve, nehogy valaki elemelje pénzes erszényeiket, az elegánsabb negyedekben pedig gőgös nemesemberek sétafikálnak. A város és lakóinak kidolgozásán felül pedig feltétlenül meg kell még említeni a nagyszerű, fülbemászó – külön a kiegészítőhöz írt – muzsikát, amely David John munkája. A zene mellett a hanghatások is ott vannak a szeren. A sötétebb, durvább helyeken járva a távolból időnként kétségbeesett sikolyokat, a kocsmák közelében baktatva kiszűrődő zenét, vagy a részegek danolászását, az aréna közelében pedig üdvrivalgásokat hallhatunk.

EBBEN A VÁROSBA ÉRDEMES ELUTAZNI

A Westgate igen kellemes meglepetés az elég halványra sikerült Storm of Zehir után. A sztori érdekes, a város rendkívül hangulatos és bár a Neverwinter Nights 2 kissé elavult vonásait nem sikerült kiküszöbölni, azért az alapjáték, illetve a Mask of the Betrayer rajongóinak újabb nagyszerű élményben lesz részük. Mivel PC-n továbbra sem kényeztetnek minket minőségi szerepjátékok hosszú sorával, ezért a műfaj rajongóinak feltétlenül javallott a kiegészítő beszerzése.«

»Ezek itt most döbbentek rá, hogy tegnap Vegasban egybekeltek...

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/

»Remek kiegészítő, az egyik legjobb a Neverwinter Nights 2-höz, szóval ha szeretted az alapjátékot, akkor ne tétovázz.

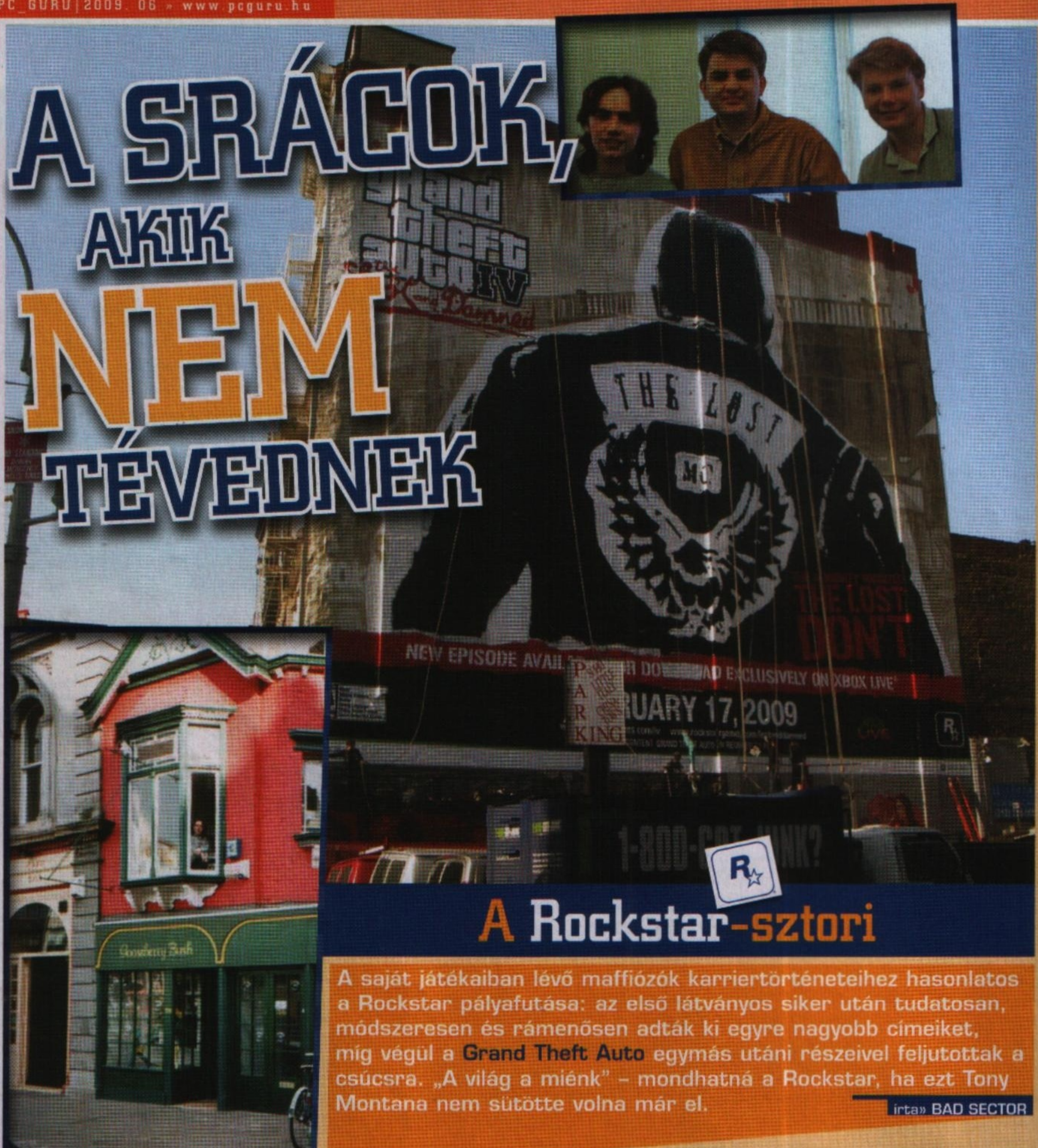
»BAD SECTOR

PRO »Remek, hangulatos sztori és városkidolgozás. Társaink egymás közti párbeszédei zseniálisak.

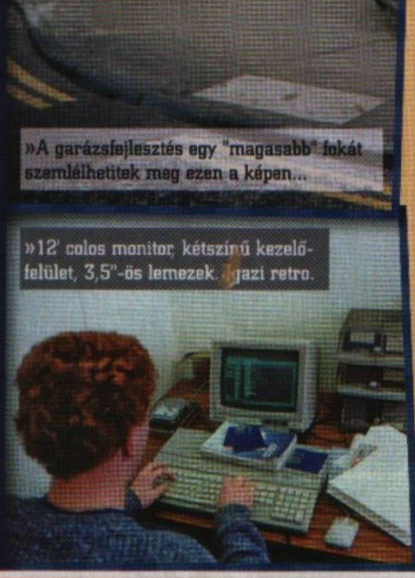
KONTRA »Egy éve ki kellett volna jönnie, így már kissé elavult...

»89%«

A SRÁCOK, AKIK NEM TÉVEDNEK



»A garázsfejlesztés egy "magasabb" fokát szemlélhetitek meg ezen a képen...



»12' colos monitor, kétszínű kezelőfelület, 3,5"-ös lemezek. Igazi retro.

A Rockstar-sztori

A saját játékaiban lévő maffiózók karriertörténeteihez hasonlatos a Rockstar pályafutása: az első látványos siker után tudatosan, módszeresen és rámenősen adták ki egyre nagyobb címeiket, míg végül a Grand Theft Auto egymás utáni részeivel feljutottak a csúcsra. „A világ a miénk" – mondhatná a Rockstar, ha ezt Tony Montana nem sütötte volna már el.

írta» BAD SECTOR

Cinikus humor, laza stílus: ezek jellemezték a Rockstar fejlesztőit már akkor is, amikor megalakult a cég – először még teljesen más néven. Bizony, a Rockstart (illetve a Rockstar North divíziót) eredetileg „DMA Design" néven jegyezték be és földrajzilag a skóciai Edinburgh városában látott napvilágot 1988-ban. Négy fiatal srác alapította: David Jones, Russel Kay, Steve Hammond, és Mike Dailly. A nyolcvanas évek végét a Commodore Amiga játékgép virágkora jellemezte és eleinte a skót srácok is erre a gépre fejlesztettek. Innen is származik a cég neve: az Amiga programozó szakkönyveiben több helyen is szerepelt a „Direct Memory Access" (Direkt Memória Elérés) kifejezés, amelyet a DMA-sok viccesen „Direct Mind Access" (Direkt Agy Elérés)-re változtattak. Gyakran mondogatták azt is az újságíróknak, hogy pusztán ennyit jelent a rövidítés: „Doesn't Mean Anything" (Nem Jelent Semmit).

„LET'S GO!"

Hogy honnan ez az idézet? Ne türelmetlenkedj, kedves olvasó… Kezdjük a legelején: a DMA első két címe az 1989-es Menace és Blood Money voltak, amelyek ugyan megjelentek PC-re, de az igazi célplatformnak a Commodore 64 és az Amiga 500 számított. Nem kell semmilyen forradalmi áttörésre gondolni, pusztán két klasszikus oldalnézetes shoot 'em upra, amelyek leginkább a műfajteremtő R Type-ra hasonlítottak. A Menace hamar el is tűnt a süllyesztőben, a Blood Money

»AZ ELSŐ NAGY JÁTÉKHALASZTÁS«

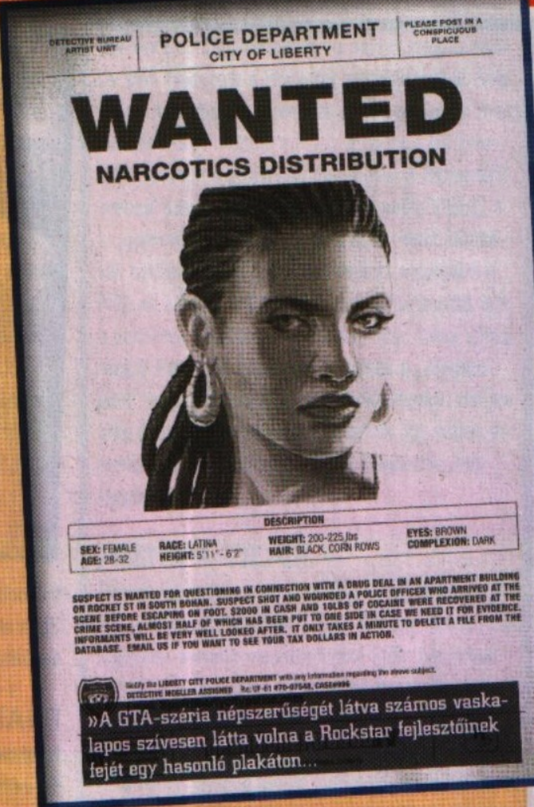
Az 1993-ban megjelent Hired Guns fejlesztése borzasztóan sokáig tartott, ráadásul a kiadó mindig eltolta megjelenést, ehhez pedig akkor még nem volt hozzászokva sem a publikum, sem a magazinok. Az akkori Amiga Powernél éppen ezért egy idő után állandó poénforrássá vált, hogy hiába rakták ki a „következő számunk tartalmából" szegmensben újra és újra – hat hónapon keresztül – ugyanazt a képet, csak nem kapták meg a Psygnosis kiadótól a tesztpéldányukat. Amikor végre megszerezték a játékot, a címlapra végül ugyanez az ábra került poénból, hogy ezzel a kikacsintással is bizonyítsák: na, most már tényleg megjött a Hired Guns! «

viszont Amigán szép sikert aratott. Bár a „Véres pénz" cím elsőre csak ócska üzleti fogásnak tűnhet (mivel egy sci-fi űrhajós shooterről volt szó) ugyanakkor ténylegesen szerepelt ilyesmi a játékban: ha szétlőtted az ellenfeled, akkor pénzt hagyott hátra, amellyel aztán fejleszthetted a gépedet lézerekkel, pajzsokkal és egyéb extrákkal. A Grand Theft Auto bűnöző szemléletének első nyomait tehát már itt is megtaláljuk... De honnan származik ez a „Let's go!" kiáltás? Nos, ezt rikoltozták a lemmingek, amikor 1991-ben először öngyilkos útjukra indultak, a drága játékosra bízva azt, hogy megmentsék életüket. Bizony: talán nehéz elhinni, de annak idején azok a srácok készítették a „cukimuki" rágcsálókról szóló vicces logikai-ügyességi címet, akik évekkel később a jól ismert cinikus bűnöző-szimulátorokkal váltak igazán híressé. No persze a Lemmings-ben is megvoltak a „vérengzés" gyökerei: ha nem tudtuk őket biztonságban elvezetni a pálya egyik végéből a másikba a különböző akadályokat elhárítva előlük, illetve utat törve nekik, akkor szegénykék gyakran iszonyatos halált haltak. (Az akkori barátnőm időnként ki is borult ezen és ezért hagyta abba a játékot.) Mindenesetre a Lemmings hihetetlenül addiktív volt, és óriási sikert aratott: ez a DMA első olyan címe, amelynek köszönhetően igazán kiemelkedett a többi fejlesztőcsapat közül és hírnevet szerzett magának. A Lemmings-nek később rengeteg újabb része készült és annak ellenére maradt hatalmas favorit, hogy a DMA mindössze más stílusú, illetve később szebb grafikával látta el az újabb részeket. A skót arcok vicces önkritikájaként is felfogható az egyik rész címe: az „Oh no! More lemmings!", amely egyszerre utalás a felrobbanó öngyilkos lemmingek halálkiáltására, illetve arra a tényre is, hogy a játéktársadalomnak már tele lehetett a hócipője a sokadik epizóddal. Érdekesség, hogy a lemmingek animációja eredetileg csak egy egyszerű demonstráció volt, amelyet az egyik programozó, Mike Dailly tervezett azért, hogy egy folyamatosan sétáló lény mozgását szimulálja egy másik „sétálós" játékhoz...

»Manapság már elég fura belegondolni, hogy a cuki Lemmingeket is ezeknek a srácoknak köszönhetjük...

KEEP WALKING!

Nem, ezúttal nem a Johnny Walker whiskyreklámjára utalok, hanem a „Johnny" előtag nélküli azonos című játékra, az 1993-as Amigára megjelent Walkerre. Ezúttal a Lemmings-nél egy jóval ambiciózusabb projektről beszélhetünk, azonban akkora sikert nem aratott, mint a szuicid rágcsálók kalandjai. Hivatalosan ez a játék a Blood Money „folytatásaként" jelent meg, bár nagyon sok tekintetben különbözött tőle, a Walkerben ugyanis egy oldalnézetből látható lépegető robotot irányíthattunk. Az időutazásra is képes óriási géppel az 1944-es Németországban, a 2019-es Los Angeles-ben, a jelenkori Távol Keleten és egy távoli jövőben lévő ismeretlen helyen kellett küzdenünk az őrült módon (lemmingként...) ránk támadó seregekkel. Talán nehéz elhinni, de a Walker az egyik első olyan játék, amelyik az egér és billentyűzet (vagy egér és joystick) kombinációt alkalmazta úgy, hogy a mouse-zal kellett célozni és lőni, a billentyűvel pedig a lépegetőt irányítani. Ugyanakkor valahogy mégsem vált átütő sikerré – leginkább azért, mert sokan túlságosan is nehéznek találták és elég hamar elment tőle a kedvük.



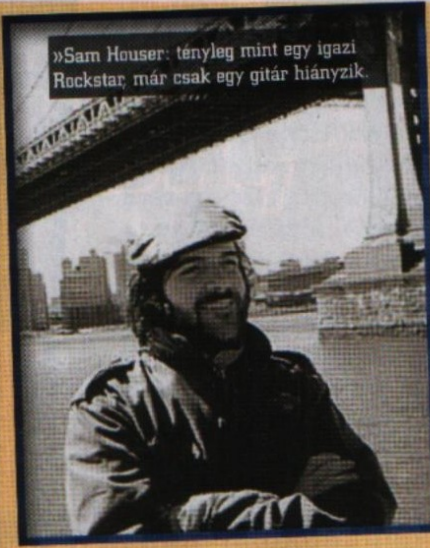
»A GTA-széria népszerűségét látva számos vaskalapos szívesen látta volna a Rockstar fejlesztőinek fejét egy hasonló plakáton...

NÉGYJÁTÉKOS MULTIPLAYER? EGY GÉPEN? '93-BAN?

Bizony, a DMA következő játékával ismét igazán forradalmit alkotott. A Hired Guns egy négyjátékos módra kihegyezett belső nézetes akció-szerepjáték volt, amelyben négyfelé osztott képernyőn küzdhettünk egyetlen gép előtt ülve. Ez akkoriban tényleg hatalmas durranásnak számított, különösen annak fényében, hogy 1993-ban még a PC-s játékipar is meglehetősen gyerekcipőben járt, illetve az internet is igen messze volt még attól a fokozattól és elterjedtségtől, hogy multiplayerezni lehessen a segítségével. A Hired Guns nagyon jó kritikákat kapott világszerte és viszonylag nagy diadalt is aratott, csak hát ugye a kilencvenes évek elején járunk, amikor az Amiga géptípus már a végét járta. Ezzel a szomorú ténnyel a DMA is tisztában volt, ezért „léptek" is, méghozzá át a japánokhoz. Az Amigától való búcsú egyben a Psygnosis kiadótól való elválást is jelentette. Utóbbit felvásárolta a Sony, a DMA viszont inkább a másik japán céghez, a Nintendóhoz pártolt át. A csapat utólag nagyon megbánta ezen lépését, ugyanis a Nintendo tipikusan az a cég, aki imád „beleugatni" mindenbe. A SNES-re készült Uniracernél – egykerekű bicikliverseny – még nem történt semmilyen gubanc: gyorsan letolták, játék kiad, japán örül, pénz bezsebel, mindenki boldog. Azonban a következő játéknál, a Nintendo 64-re (amely akkoriban debütált) készített Body Harvestnél a japánok állandóan beleszóltak mindenbe: „Ez nem tetszeni, áz nem tetszeni, puzzle-részt ákárni, szerepjátékos részt ákárni, ezt szeretni sok kis jápán". Három évig ment a huzavona,

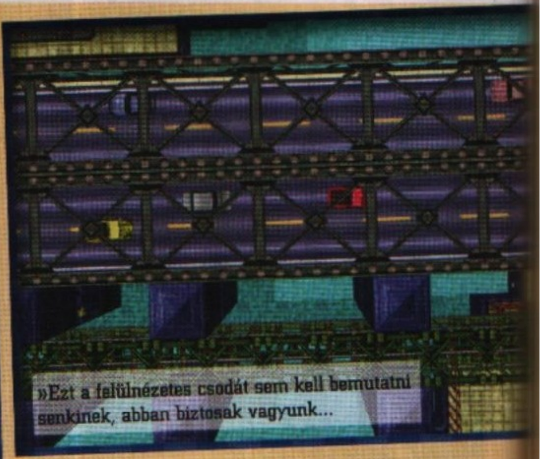
Természetesen a Rockstar nem pihen, nemrég fejezték be a GTA Nintendo DS-es debütálását és már dolgoznak az újabb játékaikon, az egyik az egyelőre konzol-exkluzív Red Dead Redemption, de természetesen jó sok pletykát hallani a GTA V-ről is, arról nem is beszélve, hogy ugyan nem a Rockstar fejleszti, de ő adja ki a Max Payne 3-at is...

a Rockstar pedig mindent megcsinált úgy, ahogy a japánok kérték, azonban a Nintendo végül jegelte az egész kiadási projektet és ezzel az egész csapatot pofára ejtette. A Nintendo nem túl barátságos lépése után végül a Midway vette meg a kész terméket és ők is adták ki 1998-ban. Maga a játék egyébként valamennyire a Grand Theft Auto-franchise előfutárának is tekinthető, lévén egy 3D-s akció-kalandban vehettünk részt, amelyben autókba is beszállhattunk.


»Sam Houser: tényleg mint egy igazi Rockstar, már csak egy gitár hiányzik.

GRAND THEFT AUTO

Nintendós „kalandjuk" után a fejlesztők áttértek PC-re na meg PlayStationre, és nekiálltak annak a játéknak, amellyel később a legnagyobb sikerüket érték el, és amely egy életre meghatározta karrierjüket. Persze először kiadót kellett találni, ami akkoriban sem volt könnyű mutatvány, így csapódtak a BMG-hez. Ez a cég ugyan nem játékokkal foglalkozott, hanem könnyűzenével, viszont az ottani fejesek közül páran meg voltak róla győződve, hogy a játékpiac a „the new shit", magyarán érdemes pénzt invesztálni az ambiciózus játékprojektekbe. A BMG külön részlege volt a BMG Interactive, ahol Sam Houser és Dan Houser dolgoztak, akik világéletünkben „rocksztárokká" szerettek volna válni (innen származik a cég későbbi neve), ezért helyezkedtek el a BMG-nél. A két Houser testvért bízták meg, hogy a DMA-brigáddal együttműködve a Grand Theft Auto producerei legyenek. A GTA-ban a játékos egy piti kis autótolvajt alakított (bár az első koncepció nem ez volt – lásd külön dobozunkat a túloldalon), aki három kitalált városban verekedte magát egyre magasabbra a bűnözők ranglétráján: Liberty City-ben, Vice City-ben és San Andreasban. Bár akkor még Jack Thompson nem foglalkozott ilyesmivel, de azért így is szép nagy botrány kerekedett a játék körül a benne lévő „immorális" autótolvajlás és erőszak miatt. A Daily Mail nevű brit napilap egyenesen azt követelte, hogy „azonnal tiltsák be ezt a mételyt!". Persze ebből nem lett semmi, viszont Houserék dörzsölték a tenyerüket a nagy hírverést látva. A recept már akkor is működött: hiába volt negatív felhangú a rengeteg hír, a felhajtás hatalmas ingyen reklámot csapott a GTA-nak. A játék pedig a megjelenést követően hatalmas sikert aratott. Furcsa módon a GTA diadala nem kovácsolta rögtön egyetlen csapattá a DMA-t és


»Ezt a felülnézetes csodát sem kell bemutatni senkinek, abban biztosak vagyunk...

Houseréket, és nem koncentráltak a sorozat készítésére, hanem a különböző kiadók közötti zűrös események, átalakulások, felvásárlások és más, nem túl érdekfeszítő címek megjelentetése jellemezte a következő időszakot. A DMA ekkor fejezte be második Nintendo 64-es játékát a Space Station Silicon Valley-t, amelyben szintén többféle járműbe lehetett beszállni és irányítani azokat, csak éppen nem normális autókról volt szó, hanem olyan robotállatokról, mint a repülő birka, vagy a tornyokkal felszerelt teknős. Talán azt mondanom sem kell, hogy a rendkívül „érdekes" játék nem igazán nyerte meg a játékos közösség tetszését és elég hamar eltűnt a süllyesztőben... 1997-ben, nem sokkal a GTA megjelenése után a DMA-t felvásárolta a Gremlin Interactive, az alapító David Jones pedig egyszerre vált mindkét cég kreatív igazgatójává. A BMG Interactive (a GTA kiadója) viszont elég furcsa üzleti machinációkon keresztül alakult át Rockstar Games-szé és a BMG-től átkerült a Take 2 Interactive-hoz. Tudtok még követni? Remek. Akkor most még zavarosabbá válik az egész sztori. Miután a Gremlin kiadott két DMA-játékot (a Body Harvest brit verzióját és a Wild Metal Country-t, egy elég felejthető PC-re készült tankos akciójátékot), a francia Infogrames felvásárolta a céget 24 millió fontért. Mivel azonban a Grand Theft Auto jogai Houseréknél maradtak (akik ekkor már Rockstar Games néven malmoztak a Take Two irodáiban) ezért az Infogrames-nél

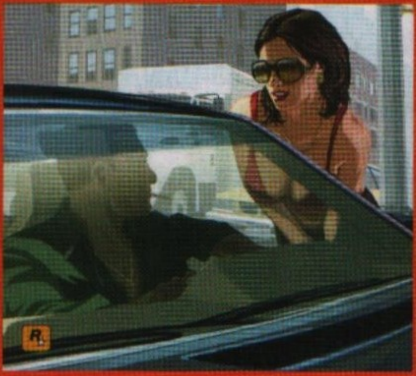
»Ezek azok a srácok, akiket a Rockstar bérelt fel, ha Jack Thompson tovább okoskodna...

»A LEGVICCESEBB BOTRÁNYOK«

Szerintem mindenki ismeri Jack Thompsont és állandó Rockstar-ellenes támadásait, vagy a hot coffee-affért, azonban ezeknél jóval mulatságosabb ügyekkel is találkozhattunk. Ezúttal nem időrendi sorrendben haladnék, hanem inkább a „fun factor" alapján.

A PROSTIK JOGAI

A legviccesebb ügy 2007 decemberéhez köthető (tíz évvel az első GTA megjelenése után...): a kanadai prostituáltak szövetsége a „szexuális munkások elleni erőszak beszüntetéséért tartott nap" kapcsán panaszkodott azért, mert a GTA-kban prostituáltakat lehet verni, és a szervezet szerint ez vezetett ahhoz, hogy egyre többen bántalmazzák az örömlányokat. „A szexuális munka olyan, mint a többi, és a munkaköri leírásban az erőszak nem található... Ismerünk egy olyan játékot, amelyben prostituáltakat lehet megverni, elgázolni és elvenni a pénzüket. Emiatt „ivódott bele" a szubkultúrába, hogy az örömlányokat szabad bántalmazni." – nyilatkozta Anastasia Kuzyk, a kanadai prostituáltak „ügyvivője".



AZ ŐSLAKOSOK JOGAI

Szintén a „no comment" kategóriájába tartozik az a per, amelynél a haiti őslakosok szövetsége azért perelte be a Rockstart, mert a Vice City-ben helyieket lehetett bántalmazni – különös tekintettel az „ölj meg 50 haitit!" küldetésre. A pert végül is elveszítette a Rockstar, elég komoly pénzbüntetést kellett fizetniük és újabb verziókat kiadniuk, melyekből a haiti szót kiszedték.

A TANÁROK JOGAI

Végül a harmadik ügy a Bully-hoz kapcsolódik, amely az USA-ban és más országokban is a tanárok különböző szövetségeiben okozott óriási felhördülést: mindenáron el akarták érni, hogy tiltsák be, mivel „rosszra neveli a fiatalságot." A jenkiknél per is lett az ügyből, és persze maga Thompson képviselte a tanárokat (ki más?), ám az ügyet az exügyvéd csúnyán elveszítette – nos, ekkor pattant el nála a cérna...

»NE LEGYEN ZSARU! LEGYEN BŰNÖZŐ!«

Gyakran elég egyetlen váratlan és szokatlan ötlet, hogy egy „egyszerű" játék igazi világsikerré váljon. A Grand Theft Auto legelső koncepciója ugyanis az volt, hogy a játékos egy zsarut irányítson, aki autótolvajok és más bűnözők nyomába ered, azonban ekkor pattant ki a DMA-nál valakinek a fejéből az isteni szikra: állítsák a feje tetejére az eredeti felállást és inkább a bűnöző bőrébe bújhassunk. A Houser testvérek azonnal csípték az ötletet, és ahogy mondani szokás: a többi már történelem... «

(melyből később Atari lett, haha!) lassan leesett a tantusz az egyik nagyfőnöknél és „ez így nem lesz jó gyerekek" felkiáltással eladták az egész DMA Designt a Take Two-nak. David Jones-nak, a DMA eredeti nagyfőnökének ezen a ponton betelt a pohár, otthagyta a DMA-t és saját céget alapított (a közben készülő Grand Theft Auto 2 fejlesztésében még részt vett), amely évekkel később piacra dobta az Xbox 360 egyik legjobb akciójátékát, a Crackdownt. Maga a DMA pedig (mármint az eredeti skót stúdió) később átalakult Rockstar North-szá és teljes egészében a Take Two kiadó része lett. A tényleges fejlesztés tulajdonképpen továbbra is leginkább a skótoknál maradt, viszont ettől kezdve már a Houser testvérek váltak a fő producerekké.

A NAGY BALHÉ

A '99-ben megjelent Grand Theft Auto 2 – amelyet még a DMA készített – leginkább aprónak tűnő, ám mégis jelentős újdonságokkal szolgált az előző részhez képest. A főszereplővel (Claude Speeddel, ugyanazzal a fickóval, akivel a GTA III-ban is nyomulhattunk) több rivális bandának is dolgozhattunk. Claude-ot immár nemcsak a rendőrség üldözhette, hanem különleges ügynökök, vagy akár a katonaság is – attól függően, hogyan állt a körözési szintünk. Újdonságnak számított még, hogy a város élte az életét körülöttünk: járókelők szálltak be a taxikba, rendőrök és bűnözők harcoltak egymással. A '99-es GTA 2 szintén nagy sikert aratott, ám az igazi áttörést a 2001-es Grand Theft Auto III megjelentetése hozta. Ez volt az a mérföldkő, amelynek köszönhetően nemcsak a Rockstarból vált egy csapásra az egyik legjobban kereső és legprofesszionálisabb játékcég, hanem a GTA III játékvilágra tett hatását is gigantikusnak értékelhetjük. A Sony részben ennek a játéknak köszönhette, hogy a PlayStation 2 eladásai az USA-ban és Európában hihetetlen mértékben megugrottak. Éppen ezért a japánok hamar észbe kaptak és hatalmas összegeket fizettek a Rockstarnak, hogy egy ideig PS2-exkluzív legyen a 3D-s autórablós akció-kaland. A következő évben, 2002-ben jelent meg a GTA III PC-s verziója, és a Rockstar illetve a Sony ravasz közös „akciójaként" a sokáig szintén PS2 wxkluzív GTA: Vice City is, amelyre egy teljes évet kellett várniuk azoknak a PC-s játékosoknak, akik nem voltak hajlandóak PS2-t venni.

„BOTRÁNYT AKAROK! MÉG NAGYOBB BOTRÁNYT!"

A GTA részek üzleti sikerét tagadhatatlanul felpumpálta az a tény is, hogy a média, illetve a politikusok, pszichológusok állandóan támadták a sorozatot erőszakos, botrányos tartalmai miatt. Éppen ezért GTA-k az emberek figyelmének középpontjába kerültek és az USA-ban még a zaftos politikai, vagy magánéleti botrányoknál is lassan érdekesebbé vált, hogy éppen melyik közösség, vagy magánember perelte be a Rockstart. Egy idő után már a Rockstar imidzséhez tartozott, hogy mindig valamilyen jó hangos skandalum lengje körül a céget. Éppen ezért készítették el a Manhuntot, amely játékmenetbeli és esztétikai élményben egyaránt alaposan alulmúlt mindent, amit a Rockstar/DMA valaha is készített. A srácokkal ezen a ponton szaladt el az a bizonyos ló: az addig elsőrangú Rockstar minőség helyett a Manhunt képében egy határozottan gyenge és tényleg gusztustalan, pusztán szenzációra hajazó játékot adott ki 2003-ban. A Manhunt alapelemei az akkoriban rendkívül népszerű Splinter Cell és a hozzá hasonló lopakodós játékokból „merítettek", ám a megvalósítás sokkal gyengébb volt azoknál. Amitől igazából botrányt kavart a játék, az a körítés volt: egy pszichopata sorozatgyilkost irányíthattunk benne, akinek egy olyan tévéshow-ban kellett részt vennie, melyben túlélése és szabadsága volt a tét, ezért cserébe viszont a lehető legvéresebb módon kellett ellenfeleit elintéznie. A botránykavaráson túl a Manhunt semmilyen igazán kreatív, vagy eredeti megoldást nem tartalmazott, így a rajongók szimpátiája ennél a játéknál kissé megcsappant. Houseréknek éppen ezért be kellett bizonyítaniuk, hogy továbbra is ők a játékfejlesztés „rocksztárjai". Miközben a Grand Theft Auto-sorozat következő tagjánál, a San Andreas-nál a döbbenetes méretű játéktérrel és a Vice City óta megszokott minőségi sztorivezetéssel, átvezető filmekkel és párbeszédekkel lopták be ismét magukat a játékosok szívébe, addig a „rosszcsont-szimulátor" Bully (melyben egy kollégiumi srác mindennapjaiban vehettünk részt) innovatív címként vált hatalmas durranássá. Természetesen a botránykeltés ezúttal sem hiányzott a Rockstar repertoárjából. Míg a San Andreas-t a híres hot coffee játékmód miatt perelték (egy moddal a PC-s verzióban elő lehetett hívni azt a játékrészt, amelyben a főszereplő sráccal szexbe bonyolódhattunk), addig a Bully-t a „gyermekek rossz útra terelése" miatt támadták többen is éles hangon. Emellett megjelent a PS2-es Manhunt 2, amely igazi vörös posztó volt a cenzorok számára, olyannyira, hogy hiába vágta meg a Rockstar a játékot, nemcsak a „megszokott" helyekről (Ausztrália, Németország), hanem még Nagy Britanniából is kitiltották, így ebben az esetben kissé negatívan sült el Houserék „botrányfegyvere".

MIÉNK A VILÁG!

Persze kit érdekelt már mindez 2008. április 29-én, amikor a Grand Theft Auto IV mint minden idők legjobban eladott médiaterméke (sőt: bármilyen terméke, beleértve a filmeket és bestseller könyveket, vagy akár a Star Wars-os rágógumikat) vonult be a játéktörténelembe. Míg a fejlesztés 100 millió dollárba került, addig egyetlen hét alatt nem kevesebb, mint az ötszörösét kapták vissza a rocksztárok, nem is beszélve arról az 50 milliós csekkecskéről, amelyet a Microsoft csúsztatott azért a zsebükbe, hogy ugyan, legyenek már olyan jók, és dobjanak össze egy Xbox 360 exkluzív DLC-t számukra (a Lost and Damnedet, amely szintén nagyszerű része a sorozatnak). Mivel lehetett ezt még felülmúlni? Nos, miután első körben a PSP tulajokat is meghódították a zseniális Liberty és Vice City Stories-zal, amelyek majdnem ugyanazt a grafikát és minőséget hozták, mint a PS2-es „nagy testvér" játékai, addig következő kézikonzol címük: a Chinatown Wars a rivális Nintendo DS-re jelent meg. A vicc az egészben, hogy miközben messze a legjobb DS címet készítette el a Rockstar, amely valaha is megjelent a kis masinára, addig valahol „törlesztett" is a japán cégnek a korábban elszenvedett sérelmekért. A Chinatown Wars ugyanis a családbarát „nagymama is játszhat vele" játékairól híres DS-en valami olyan szinten keményre, brutálisra és szabad szájúra sikeredett, hogy szerintem a Nintendo főnökei csak pislogtak, mint hal a szatyorban, amikor elkezdtek vele játszani. De hát nincs mit tenni: „pénz beszél, kutya ugat", és ha egyszer a Rockstar elkezd „ugatni", akkor a japán jobban teszi, ha bölcsen csöndben marad – feltéve, ha tényleg nagyot akar kaszálni...«

»GTA IV: egy játék, ami mellett már nem mehet el szó nélkül a világ...

TOP 5 CLASSIC

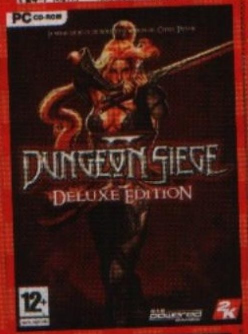
Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak és manapság igen kedvező áron beszerezhetőek. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

1. » HALO: COMBAT EVOLVED

Értékelés: 90%
Ára: 4490 Ft

Manapság már nyugodtan ki lehet mondani, hogy a Halo 3 nagy valószínűséggel sosem fog elkészülni PC-re, be kell érnünk az első és második rész asztali gépes átiratával. Jelen sorokkal az első részre szeretnénk felhívni a figyelmeteket, hiszen hiába beszélünk egy meglehetősen régi játékról, azért az FPS-ek világában még mindig igen impozáns helyet foglal el ez a meglehetősen koros darab. Csodás grafikára ugyan nem kell számítani, sőt, meglehetősen elavultnak tekinthető már a játék kinézete, de ez mit sem von le a belső értékeiből. Páratlan akció, változatos ellenfelek változatos fegyverekkel, impozáns saját fegyverarzenál, a lövöldözős játékokhoz képest jól kidolgozott sztori, és olyan mesterséges intelligencia, ami magasabb fokozaton garantáltan megizzasztja a legkeményebb játékosokat is. «

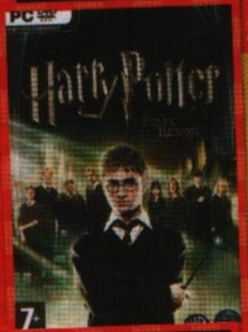
2. » DUNGEON SIEGE 2: DELUXE EDITION



Értékelés: 82%
Ára: 3990 Ft

Jelen lapszámunkban szó esett Chris Taylor és csapata, a Gas Powered Games legújabb játékáról, a Demigodról, s ha már így esett, akkor az e havi Top 5 közé is beválogattuk az öreg motorosok egyik kultikus játékát. Nem titok, a Dungeon Siege második epizódjáról van szó, annak is a deluxe változatáról, ami teljes egészében megéri az árát. Nemcsak azért, mert a csomagban benne van az alapjáték és a kiegészítő, hanem azért is, mert egy olyan szerepjátékkal van dolgunk, amely mind a mai napig hosszú időre képes a monitor elé szegezni a játékost. Pedig a recept egyszerű, folyamatos harc és tápolás – ám ez mesteri szinten, mind a mai napig szemgyönyörködtető környezetben. Ha tehát van egy szabad heted, amit szívesen töltenél egy addiktív program végigvitelével, akkor a DS2 a te játékod... «

3. » HARRY POTTER ÉS A FŐNIX RENDJE



Értékelés: 84%
Ára: 3990 Ft

Hamarosan a mozikba kerül a Harry Potter-saga hatodik kötetének filmváltozata, s ezzel egy időben érkezik majd a játékváltozat is, s ha már így esett a dolog, akkor szót ejtünk a legutóbbi mozis kaland virtuális változatáról is. Nyugodtan mondhatjuk, hogy az ötödik Harry Potter játék a legkiforrottabb volt mind közül, legyen szó akár a grafikáról, akár a játékmenetről. Ugyan a filmben látott cselekményt kellett végigjátszanunk, de igen komoly szabadság volt a kezünkben, szabadon bejárhattuk Roxfortot és válogathattunk a különböző küldetések között, arról nem is beszélve, hogy számos rejtett feladat és apróság várta, hogy felfedezzük őket. A Főnix Rendje ennek köszönhetően egy kellemes mászkálós kalandjáték volt, olyan program, ami nem csak a sorozat rajongóit kötötte le... «

4. » MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Értékelés: 88%
Ára: 3990 Ft

Habár az kétségtelen, hogy a Medal of Honor szériának nem az Airborne a legjobb darabja, és a játék a nyomába sem ér a Call of Duty-széria legutóbbi részeinek, azért egyáltalán nem rossz játék, s ha valaki él-hal a II. világháborús kalandokért, akkor ez is kihagyhatatlan darab a számára. Ebben az epizódban ejtőernyős katonaként harcoljuk végig a nagy világégés legismertebb helyszíneit, mindig a levegőből érkezve, természetesen halomra lődözve a gonosz nácikat. A játékban számos helyszín, kemény küldetés és fejlődési rendszer várja a játékost, az egyetlen frusztráló tényező, hogy egy ponton a fejlesztők sutba vágták a hitelességet, s ennek köszönhetően még német terminátorokkal is találkozhatunk. Ha ez téged nem zavar, akkor az Airborne a te programod, garantáltan jól elleszel vele... «

5. » RACE 07

Értékelés: 90%
Ára: 3990 Ft

Hogy az autós programok kedvelői se maradjanak hoppon, egy olyan játékot is beválogattunk most az ötös pakkba, ami után a szimulátorok rajongói garantáltan megnyalják mind a tíz ujjukat. Nem tévedés, a témában igencsak jártas SimBin Race 07 nevű programjáról van szó, amely élethű fizikával, változó környezeti elemekkel, korrekt sérülési modellel, rengeteg pályával (összesen 32) és autóval (közel 300, kilenc kategóriában) nyűgözi le a játékost. Ha eddig nem nagyon barátkoztál a kőkemény szimulátorokkal, akkor most itt a nagyszerű alkalom, ugyanis a Race 07 az egyik legjobb program (mind a mai napig) a piacon, nem hiányozhat egyetlen megszállott gyűjteményéből sem, de érdemes a kezdőknek is beruházni rá, hiszen ha már rászánod magad a versenyre, érdemes rögtön a legjobbal kezdened. «

GOBLIN IS LEHET HŐS

A Gobliiins sorozat idén lett nagykorú, éppen 18 éve jelent meg a széria első része. A születésnapot ünneplő negyedik rész ugyan felemásra sikerült, de ez nem akadályozhat meg bennünket abban, hogy nosztalgiázzunk egy jót az előzményekről.

írta» STÖKI

A Gobliiins tehát 1991-ben jelent meg, a kalandjátékok fénykorában, és ez a játék is a kalandjátékok táborát erősítette. A fejlesztő az azóta már tönkrement francia Coktel Vision volt, aminek akadt korábban és később is néhány kisebb sikere (Ween: the Prophecy, Inca, Inca II, Lost in Time, Woodruff – mind kalandjáték), de nevét leginkább a Gobliiins sorozat miatt ismerhetjük. Ennek több oka volt, egyrészt az, hogy a játék éppen jó időben jött ki. A Coktel Vision soha nem a játéktechnikai brillírozásairól volt híres, még akkor is állóképes kalandokat nyomtak, amikor már mindenki 3D-ben alkotott. 1991-ben azonban ez még nem számított annyira, illetve könnyebb volt tartani a lépést a nagy fejlesztőcsapatokkal: a Gobliiins majdnem olyan szép volt, mint a Sierra vagy a Lucasarts akkori kalandjai.

TÁRGYAKBAN ELMESÉLVE

A siker másik titka a rajzfilmszerű grafika volt, ami egy bizonyos Pierre Gilhodes művei alapján készült. A karikaturista-grafikus Gilhodes teremtette meg azt a humoros és kissé groteszk látványvilágot, ami miatt annyira lehetett szeretni a Gobliiinst: a fura lényeket, a grimaszokat, a burleszkes poénokat és persze a főszereplő három goblint. A külcsínen túl a szokatlan játékmenet emelte a klasszikusok közé a programot. Míg akkoriban a feleletválasztós történetszövés legalább annyira része volt a kalandjátékoknak mint a tárgyhasználat, a Gobliiins szinte kizárólag az utóbbira koncentrált. A játékos kapott egy pályát, rajta elszórva több tárgyat, és onnantól az eszére volt bízva a megoldás. A három goblin főhős – egy harcos, egy varázsló és egy mérnök – képességeitől függően máshogy tudott interakcióba lépni a tárgyakkal és néhány háttérelemmel (például egy fa gyökerével), így csak összedolgozva, együtt fejthették meg a játék 22 pályáját. Közben persze kibontakozott egy egyszerű sztori is – egy gonosz mágus átkát kellett elűznünk a birodalom királyáról –, de a Gobliiins kalandjáték létére olyan közel állt a logikai játékokhoz, amilyen közel csak lehetett.

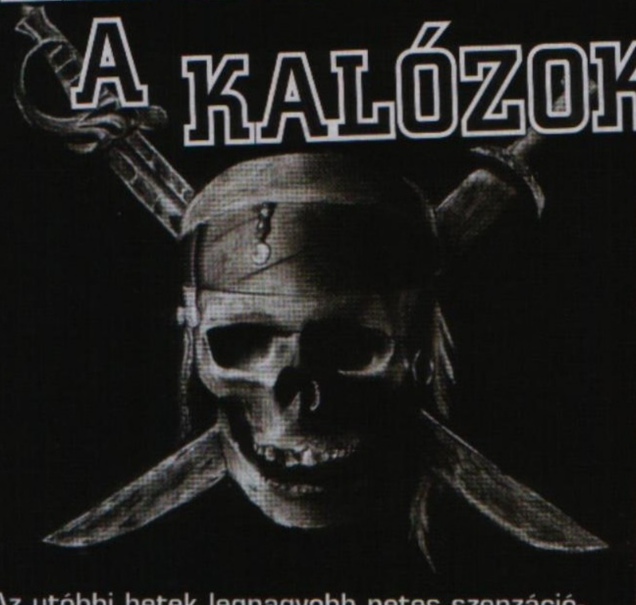
A QUESTÉBE ROHANT

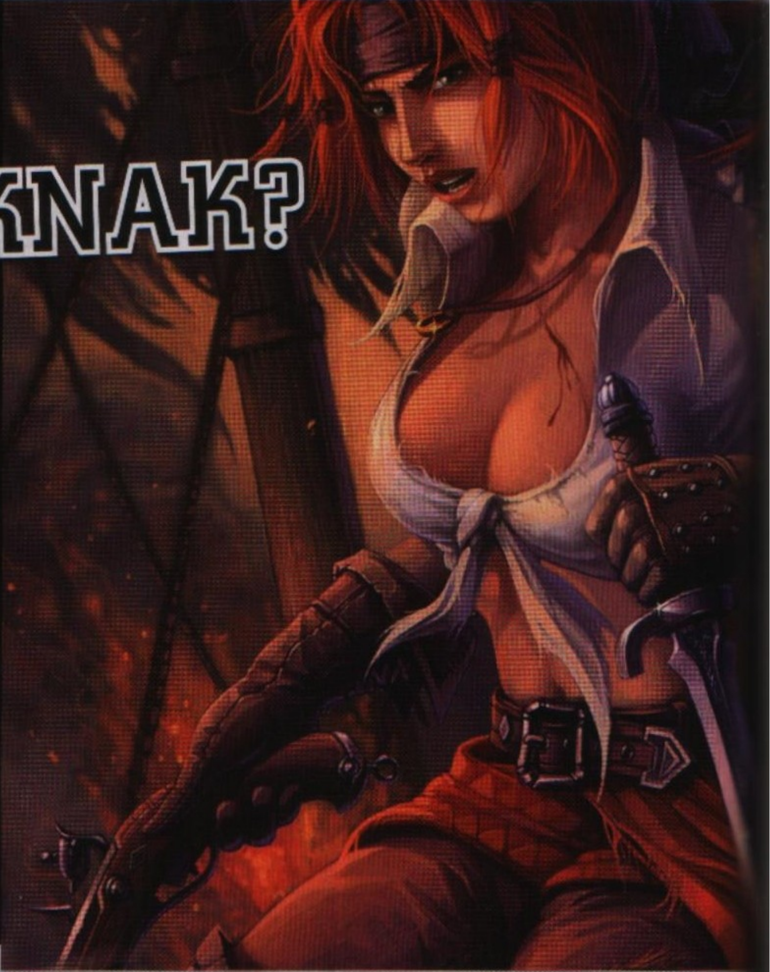
A – főleg európai – siker után 1992-ben és 1993-ban érkezett a két folytatás, a Gobliins 2: The Prince Buffoon és a Goblin Quest 3. Beszédes címek ezek, mert az i betűk jelzik a főhősök számát, tehát a második részben kettő, a harmadikban pedig már csak egy goblinunk volt, de ez utóbbiban több pályán is kaptunk külső segítséget valakitől (hol egy papagájtól, hol egy farkasembertől). A harmadik rész címe mást is jelez: azt, hogy a Sierra is beszállt a sorozatba, és csatolta a saját Quest-játékaihoz (King's Quest, Police Quest, Space Quest, satöbbi). Sajnos sem ez, sem a bonyolultabb pályák (a két folytatásban már több képernyős fejtörők is voltak) nem tudták megmenteni a szériát a végtől. A kalandjátékoknak leáldozott, a Sierra vergődni kezdett, a goblinok pedig jó időre eltűntek. De mindig is sejtettük, hogy egyszer még fel fognak bukkanni.

»A HÚSZÉVESEKÉ A VILÁG«

Vagy lehetne mondjuk a huszonöt éveseké. Akkor készült ugyanis a zseniális Elite című játék (amivel mi főleg Commodore 64-en játszottunk), amelynek az elmúlt negyedszázadban sem akadt trónfosztója. Pedig azóta jó sokat fordult már a világ és igazán itt lenne az ideje, hogy valaki vegyen egy mély levegőt és készítsen egy igazán jó űrszimulátort, amelyben mindenki azt csinál, amit akar: kereskedik, fejvadászik, harcol vagy csak repked. Jó lenne, ha a Gobliiins mintájára hamarosan leírhatnánk azt is, hogy igen, elkészült az Elite folytatása és igen, jaj de nagyon jól sikerült. Szép álom...

LEÁLDOZIK A KALÓZOKNAK?





Az utóbbi hetek legnagyobb netes szenzációja volt az egyik legnépszerűbb torrentoldal, a Pirate Bay elleni per ítélethirdetése. Az oldal üzemeltetőit első fokon börtönbüntetésre és csillagászati összegű kártérítésre ítélték. Úgy tűnt, valami örökre megváltozott. Aztán kiderült, hogy mégsem.

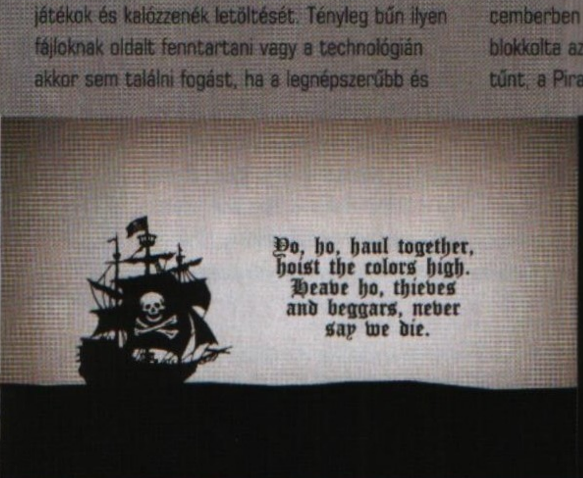
írta» STÖKI

Mint ismeretes, a svéd Pirate Bay pere februárban kezdődött, a felperesek a nagy kiadók – többek közt a Sony és a Warner – képviselői voltak. Nem dobálóztak hihetetlennek tűnő számokkal, hanem 33, általuk nehezen védhetőnek tartott esetet citáltak a bíróság elé, amelyekkel szerintük a Pirate Bay szerzői jogokat sértett, és kárt okozott a kiadóknak. (Persze nem kispályás esetek voltak ezek, köztük volt például a Harry Potter és a Tűz Serlege idő előtt kiszivárgott verziója is.) A vádlottak padján négyen ültek, az oldalt alapító Frederik Neij, a két üzemeltető, Gottfrid Svartholm Warg és Peter Sunde, valamint Carl Lundström, aki állítólag pénzzel támogatta az előző hármat. A pénzügyi támogatás kérdése egyébként azért furcsa, mert a kiadók azt is hangsúlyozták a per során, hogy Wargék évi több millió dollár bevételt kaszálnak az oldalon levő hirdetésekkel. Ezért, és a szerzői jogok sértéséért kinézett egy szép nagy kártérítés (a kiadók egészen pontosan 13 millió dollárnak megfelelő pénzt, 117 millió svéd koronát követeltek) és akár kétéves börtönbüntetés. A svédek természetesen ártatlannak vallották magukat, és azt állították, hogy semmit nem kerestek az oldallal, csak hobbiból működtették. Nyilvánvaló volt, hogy az ítélet precedensértékű lesz. A BitTorrent protokoll lényege ugyebár, hogy a torrentfájlok csak metaadatok, nem maguk az illegális tartalmak, csak olyan állományok, amelyek megkönnyítik a kalózfilmek, kalózjátékok és kalózzenék letöltését. Tényleg bűn ilyen fájloknak oldalt fenntartani vagy a technológián akkor sem találni fogást, ha a legnépszerűbb és legnagyobb forgalmú torrentoldalt támadják be? A kiadók állítólagos bevételkiesése a nagyobb pofátlanság vagy a Pirate Bay üzemeltetőinek álszentsége? Tényleg a felhasználónak kell elvinnie minden balhét? Nagyjából ezek voltak a per legfontosabb kérdései.

»Kalózkodás volt, jelenleg is van, a kérdés, hogy lesz-e?«

A GOOGLE, MINT TORRENTOLDAL

A Pirate Bay persze már többször összeütközésbe került a hatóságokkal, így a svédeket nem rendítette meg különösebben a per. 2006-ban már kaptak a nyakukba egy jó kis razziát, de bűncselekmény híján elengedték őket, és az oldal két nap múlva újra működött. (Sokkal érzékenyebben érintette őket, hogy tavaly decemberben a két legnagyobb dán netszolgáltató blokkolta az elérésüket.) A per első napjain úgy tűnt, a Pirate Baynek áll a zászló. A vádak felét



»ITTHON MINDENKI LOP«

Legalábbis az Artisjus szerint, hiszen április 15-től már nemcsak a DVD-k és a CD-k vásárlásakor kell "különadót fizetni", de már a pendrive-ok is fel lesznek matricázva, azzal a címszóval, hogy mivel alkalmasak illegális tartalmak tárolására és megosztására, ezért nekünk meg kell fizetnünk a hazai alkotókat ért károkat – attól függetlenül, hogy tettünk-e rá illegális tartalmat vagy sem. Az ilyen jellegű jogi szabályozás már az optikai lemezek esetében is meglehetősen aggályos volt (és nem csak azért, mert igazából sosem derül ki, hogy a jogdíjért kifizetett pénzek valójában kihez vándorolnak), de a pendrive-ok kijelölésekor ismét felbolydult az internet. Ami biztos, hogy összefogás és komoly jogi képviselet nélkül a felhasználóknak esélyük sincs az önkényesen szabályokat hozó Artisjus ellen, így nem elképzelhetetlen, hogy előbb-utóbb a winchesterek esetében is fizetnünk kell a jogvédő szervezetnek. A határ a csillagos ég, és véleményünk szerint az ilyen jellegű pénzbeszedés körülbelül a maffiózók által alkalmazott védelmi pénzzel egyenértékű – csak hát ez legális.

ejtették, az ügyésznek nem sikerült igazolnia, hogy az oldal szervere is részt vesz a jogsértő fájlok letöltésében. Aztán jöttek a vád tanúi, és remek kabarét rögtönöztek a bíróságon az ügyész vezetésével. Szépen mantrázták a zene- és a filmipar sanyarú helyzetét, de amikor az ügyész azt találta mondani, hogy ha nem lenne torrent, a júzerek minden letöltött filmet és zenét megvásárolnának, a zsúfolásig megtelt bírósági teremben ülők többsége percekig hahotázott. A védőügyvéd, bizonyos Per Samuelson meggyőzőbb volt, és a Google-t hozta példaként, rögtön el is kezdték ezt a stratégiát Google-védelemként emlegetni. Emberünk bepötyögte a Google keresőmezőjébe, hogy „Harry Potter torrent file", és ez több találatot adott ki, mint a Pirate Bay keresője. Mint mondta, ennyi erővel tehát a Google is torrentoldal, illetve az érvelés arra is jó volt, hogy hangsúlyozza, a torrentfájl funkcióját tekintve olyan, mint egy link, csak kicsit bonyolultabban működik. Samuelson másik fegyvere a King Kong-védelem volt: mint kifejtette, a bűncselekmény elősegítéséhez – többek között amivel a felperesek a négy vádlottat vádolták – az szükséges a jog szerint, hogy az elkövető és az elősegítő szoros kapcsolatban álljanak, márpedig például a King Kong nevű felhasználót aligha ismeri személyesen bármelyik vádlott. A csavaros eszű ügyvéd azonban nem győzte meg a bíróságot. Április 17-én a vádlottakat fejenként egy év letöltendő börtönbüntetésre és 30 millió svéd koronás büntetésre ítélte (összesen tehát összejött a 117 millió).

ÚJ TÁRGYALÁS JÖN?

A pert Pirate Bay-párti tüntetések kísérték végig Stockholmban, ezek még jobban fellángoltak az ítélethirdetés után. Ezernyi komment, cikk és topic vette védelmébe a négy vádlottat, és a Svédországban bejegyzett Kalózpárt tagsága hirtelen felduzzadt. Több kisebb skandináv torrentoldal a döntés hírére becsukta a boltot, az időközben beperelt Mininova és az Isohunt vádlottjai pedig elkezdhettek félni. (Zárójelben jegyzem meg, de nem bírom kihagyni: itthon volt még egy nagyon vicces hozadéka a sztorinak. Jeszenszky Zsolt, a Mahasz munkatársa, híres-hírhedt jogvédő írt egy kárörvendő jegyzetet az Indexre, de fél napon belül

kiderült, hogy nagyjából az egészet – bár jóhiszeműen, de – lopta a Wired egyik cikkéből. Közröhej és roppant kínos magyarázkodás következett ezután.) Aztán április 23-án robbant az újabb bomba: kiderült, hogy az ítéletet hozó bíró több, a felpereseket támogató szerzői jogi szervezetnek is tagja. A védelem ezek után összeférhetetlenségre hivatkozva új tárgyalást kért. De még ha új tárgyalás nem is lesz, fellebbezés biztosan – itt tartunk most, amikor ezeket a sorokat írom.

VAN MÁÁÁSIK...

Akármi lesz is a folytatás, az elsőfokú ítélet újabb figyelmeztetés a felhasználóknak, újabb tudatosítása annak, hogy torrentezni bűn – pontosabban illegális tartalmat megosztani bűn, de aki torrentezik, az a technológiából adódóan egyszerre letölt és megoszt. Voltak már ilyen figyelmeztetések, például tavaly márciusban, amikor addig piszkálták az egyik legnagyobb torrentoldalt, a TorrentSpyt, amíg bezárt. Lesz is még jó néhány ilyen akció, sőt valószínűleg most kapnak csak erőre a jogvédők. Simán el tudom képzelni, hogy minden kis sikerükre úgy tekintünk majd vissza iksz év múlva, hogy koporsószegek voltak ezek, amelyekkel lassan leáldozott az illegális torrentezésnek. De iksz nagyobb mint egy, nagyobb mint kettő, és talán még tíznél is nagyobb. Egyelőre jobban látni a zene- és a filmipar mostani üzleti modelljeinek a koporsószögeit. Akárhogy is erőlködnek a jogvédők, még mindig a warez áll nyerésre: ha bezárnak egy torrentoldalt, nyílik három másik, nagy ügy. Legfeljebb nem Svédország lesz a torrentparadicsom, hanem Thaiföld. Vagy legfeljebb alternatív csatornákon, például a Facebook profilokon terjednek majd a torrentfájlok, mint ahogy az már el is kezdődött. Vagy legfeljebb lesz egy új vitatott technológia, aminek nem torrent lesz a neve, és amivel újrakezdhetik a harcot a kiadók, mint amikor a torrentezés felváltotta a korai peer-to-peer rendszerek aranykorát. Sokan úgy vélik, hogy a film- és a zeneipar akkor jár a legjobban, ha ő maga találja ki ezt az új technológiát, és a mostani cd és dvd árak töredékéért kezdi árulni rajta a jogvédett tartalmakat. Minden útjelző tábla ebbe az irányba mutat, de a kiadók még próbálják ezt nem belátni, megcsontosodott, az internet előtt kialakult üzleti modellekhez ragaszkodnak (tisztelet a kivételnek). Dinoszauruszok, akik rettegve nézik az égbolton feltűnt meteort. Ideje lenne megtenniük a következő evolúciós lépést, különben kihalnak.«

»Gondolatébresztő«

AKCIÓK (gyári garancia !) ezek a bruttó árak !
Gainward GTX275 896 72.480 GTS250 512 42.900
Sapphire HD4890 1G 70.800 HD4870 512MB 49.990
HD4830 512M 26.580 HD4670 Ultimate 512M 21.930
AMD Phenom II X4 920 51.720 X4 9650 34.680
A64 X2 6000 18.000 7750BE 16.800 5200 16.200
Intel Core i7-920 80.340 Core2 Quad Q8200 42.000
Duo E8400 45.00 E7400 31.800 E5200 17.880
Samsung F1 HDD 1TB 32M 24.300 750G 32M 21.000
640G 16M 17.100 500G 16M 16.320 320G 16M 12.300
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !
Otthoni PC (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2 GB RAM, 500GB HDD, HD4670 512MB DDR2
Intel: Gigabyte EP43-DS3L, DualCore E5300 110.250
AMD: GigaByte MA720-US3, A64 X2 5200+ 99.780
Játék PC (erős irodai és multimédia, közepes játék)
2GB RAM, 640GB HDD, HD4850 512MB Zalman
Intel: Gigabyte EP45-UD3LR,Core2Duo E7500 175.290
AMD: GigaByte MA770-UD3, A64 X2 6000+ 150.420
Játék Pro PC (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
4GB 1066MHz RAM, 750GB HDD, HD4870 512MB
Intel: MSI P45 NEO2-FR, Core2 Quad Q8200 238.900
AMD: Gigabyte MA790X-DS4,Phenom 9850BE 224.760
ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
ISO 9001:2001 Minőségbiztosítási Rendszer
aliencomputers.hu

JÁTÉK-MENTŐÖV

irta» TIKA

MENTOOV@PCGURU.HU

FABLE: THE LOST CHAPTER

Helló PC Guru és kedves Tika!
Egy nagy problémával fordulok hozzátok, méghozzá azzal, hogy nemrég megvettem a Fable: The Lost Chapter nevű játékot. Mikor telepítés után el akarom indítani, akkor kidob egy hibaüzenettel, méghozzá: A fable.exe hibát észlelt ezért leáll. Már megpróbáltam átállítani az exe kompatibilitását, de egyikkel sem működött. Legfrissebb DX és VGA + hangkártya driver megvan. De nem működik.
Segítségetek előre köszönöm!
Üdv, hű olvasótok: *Viktorgyozo*

A Microsoft supportja erre a problémára több megoldást is kínál, nevezetesen egy új felhasználói fiók létrehozásával, és ebből a fiókból indítva a játékot, megoldódhat a probléma. A procedúra pontos menete, és leírása a http://support.microsoft.com/kb/916908 oldalon olvasható. Továbbá a Creative hangkártyák szintén ugyanezt a hibaüzenetet dobják (http://support.microsoft.com/kb/916659), ha a driver nincs frissítve, de azt írtad, hogy ezt már megcselekedted, szóval elvileg kipipálhatjuk. A végére jöjjenek a szokásos népi okosságok, egy emberke a VGA driverben a refresh rate (képernyőfrissítés) ráerőltetését célzó opciót kapcsolta ki, és nála ez orvosolta a fenti hibaüzenetet. A Creative fórumán (ha ilyen hangkártyád van) pedig az OPENAL telepítését javasolják, illetve az msconfig-ban (START menü->Futtatás->msconfig) az összes automatikusan induló dolog, de főleg a hangkártya cuccainak letiltását. Az OPENAL legutolsó verziója a http://tinyurl.com/5mlhs5 linkről tölthető.

FEAR COMBAT

Hello!
Megvettem a Fear Combat-ot, és amikor épp töltenék be egy szervert, kiírja, hogy kell valami 10.8-as, vagy valami hasonló program. Ezt honnan tudom letölteni? Hogy tudok így egyáltalán játszani?
Válaszotokat előre is köszönöm!
Hű olvasótok:
Peti

Khmm, szóval valószínűleg az 1.08-as tapaszt hiányolja a kicsike, ezt pedig a PGO-ról is le lehet tölteni. Pontos link: http://tinyurl.com/cbozl7.

Ps. Remélem csak elírás volt, hogy megvetted, mármint a FEAR-t tényleg meg kell venni, de a FEAR Combat ingyenesen tölthető le.

WORLD OF GOO

Hi!
A World of Goo 4. fejezetének utolsó pályáján, a Delivarance-nél tartok, és nem tudom, hogyan kéne megcsinálni. Légyszíves segíts! Már nagyon sokszor megpróbáltam, de nem ment!
Előre is köszönöm
Zsolt

A tüzet kell használni, átlövöldözni rajta a fekete vackokat, és azokkal rombolni, illetve a legalsó hálónál belengetni a lenyúló csápot, amíg tüzet nem fog. A http://tinyurl.com/c4mom9 oldalon van egy videó az említett pályáról, az szemlélteti is, mit, és hogyan kellene csinálnod.

FALLOUT

Szia Tika!
Felraktam az előző számból a Fallout 1,2-t, és amikor el akarom indítani, akkor fekete képernyő fogad, és utána kilép (mindennel próbálkoztam: patch-csel, anélkül, de sehogy sem ment). Nem tudom, mi baja lehet, kérlek, segíts, mert nagyon szeretnék vele játszani. Egyébként jó gépem van (Geforce 8600 GT, E4600, XP).

Hiába a jó gép, a játék elég régi. Első körben talán a játék parancsikonján nyomj jobb egérgombot, itt Tulajdonságok, aztán a Kompatibilitási módot Windows 95, 640x480, 256 színre tessék állítani. Továbbá a hivatalos support szerint az asztal felbontását állítsd 800*600-ra, a színmélységet 16bitre. Ha még így sem működne, jöhetnek a drasztikusabb megoldások: a Start menü Futtatás parancssorába írd be, hogy msconfig, és az összes automatikus indításnál szereplő cuccot lődd ki, sőt a Szolgáltatások fül alatt az összes Microsoft nyavalyát is tiltani kell (bevallom ez a megoldás nekem igencsak unszimpatikus, de meg lehet próbálni). Illetve az egyik fórum szerint az Eszközkezelőben tiltsd le a videokártyát (no para, ettől még lesz kép), indítsd újra a gépet, és így próbáld indítani a játékot.

Szevasztok Guruk, és szevasz Tika!
Jó sok játékkal problémám akadt.
1. Vegyük először a Fallout 1. részét! Láttam, hogy valahol meg lehet szerezni az Alien blastert. Azt szeretném tudni, hogy hogyan (cheat nélkül)? Másodsorban pedig azt, hogy Rad-X-et hol tudok beszerezni? Vagy legalábbis olyan szert, ami csökkenti a sugárzás hatásait.
2. A másik problémás játékom a Red Alert első része. Mivel már ingyenes játék, ezért arra gondoltunk az iskolában, hogy mi lenne, ha órákon azon játszanánk. Tanárunk már megengedte, tehát csak egy olyan verzió kéne, amit bemásolunk, és megy. Ilyen verzió keresésében kérném a segítségeket.
3. A harmadik játék pedig a Mortal Kombat 2. Haverom mondta, hogy elvileg Shang Tsunggal Kintaróvá és Shao Kahnná is át lehet alakulni, csak nem tudja, hogy hogyan. Erre a két kombóra lennék kíváncsi, plusz még arra, hogy miként lehet visszaalakulni Shang Tsunggá.
Remélem, keveset zavartam!
U.i.: Nagyon fontos! Maxson a Falloutban ad egy olyan parancsot, hogy menjek északra, és kutassam fel a szupermutánsokat. Egy térképet esetleg tudnátok adni, ami megmutatja, hogy hova is kell mennem?
A Kukásember

1. Alien blastert az UFO-nál lehet felvenni, amely random (véletlenszerű) módon jelenik meg a térképen, azzal a kitétellel, hogy az Explorer perk felvételével nagyobb eséllyel botolhatsz bele. Rad-X-et például Vree-től (Brotherhood Lost Hill bunker) tudsz szerezni, csak kérdezd a sugárzásról, vagy a Vault 12 (Necropolis) második szintjén egy szekrényben is találsz párat.
2. Az ingyenes Red Alert akció igaz, de ebből sosem volt olyan verzió, hogy csak bemásoljátok és kész. Külön CD van a szövetséges és a szovjet oldalhoz. Letöltitek, kiírjátok CD-re, aztán XP alatt a Sajátgépben a CD/DVD meghajtón jobb egérgomb és Megnyitás. Majd a setup.exe-n szintén jobb egérgomb, Tulajdonságok, és itt a kompatibilitást át kell állítani Win95-re, mert valószínűleg csak így telepedik fel. A CD-k tartalmazzák az XP-hez szükséges patch-et, ezt is fel kell tenni... Az RA lemezek letöltéséhez javaslom a PGO-t: http://tinyurl.com/cq8hpb (szövetséges lemez), http://tinyurl.com/cg9c99 (szovjet)
3. Shao Khanná szerintem pont nem tud átalakulni, de Kintaróvá (block, block, block) és sok más egyéb karakterré igen (lásd a http://tinyurl.com/dze3ul oldal Shan Tsung fejezetének Morph bejegyzéseit). Illetve kivégzéskor is tudja

hozni Kintarót, ha az alacsony ütés (low punch) gombot nyomva tartod 30 másodpercig.
Ui. Térkép: http://tinyurl.com/d79gxm

CONFLICT VIETNAM

Kedves PC Guru!
Sajnos csak most tudok írni nektek, mert egy panaszt tennék! Amikor a Conflict Vietnam-ot adtátok, az vírusos volt! És ezért kérek egy új vidikártyát, mert ezt a játék tönkre tette! Csak enynyit akarok! Sziasztok!
UI: Nem tudjátok, hol lehet ingyen leszedni a teljes Wolfenstein Enemy Territory-t?

Lebuktunk. Szupertitkos, videókártya-roppantó vírust rejtettünk el a lemezen, amely csak és kizárólag egyetlen tesztkörnyezetben, és csak nálad (régóta figyelünk téged az egered optikai szenzorán keresztül) aktiválódik. A „vidikártyát" természetesen küldjük e-mailben.
Ui. A http://tinyurl.com/bbn5wa oldalról tölthető az Enemy Territory.

GURU-DVD

Hello Guru Team!
Az lenne a probléma hogy megvettem a legújabb (2009. 05.) Pc Gurut, de amikor a DVD-mellékleten az 50 ingyenes játék közül fel akartam egyet pakolni a gépre (City Race) nem indult el a telepítés. Ekkor manuálisan Total Commanderből akartam, de se a Pc Guru mappában, sem a teljes játék mappában nem láttam semmit. Mi lehet a gond? Válaszotokat köszönöm.
Üdv: Bali

A TC-ből nézve a PC_GURU/50 Ingyen Jatek/City Racing mappában kellene lennie a kérdéses játéknak, ha nincs ott, és más gépen sem látod a mappát/fájlt, akkor a lemez hibás. Ebben az esetben fordulj a terjesztéshez, és ők kicserélik.

THE WITCHER

A The Witcher-rel lenne problémám. Felraktam, de amikor el akarom indítani, akkor azt írja ki, hogy: „Kérem, helyezze be az eredeti lemezt", pedig a CD teljesen eredeti.
Válaszotokat előre is köszönöm.
Hűséges olvasótok: AXE

Szinte biztos, hogy valami DVD emuláló program fut a háttérben, vagy a Daemon tools, vagy az Alcohol. Utóbbiról több helyen is olvastam, hogy bekavart a Witcher másolásvédelmébe, és nem volt elég pusztán eltávolítani, de a registryből is törölni kellett a bejegyzéseit. A registry kipucolásához tudom ajánlani a regcleanert, vagy a ccleanert...

Kedves Guru!
Szeretnék segítséget kérni a The Witcher című játékban. Nem bírom legyőzni a kikimór királynőt. Kipróbáltam a jeleket, a bombákat, olajokat, stb., de nem vált be. Kérlek, segítsetek.
Szeretettel: Kitti

Idéznék a PGO-n található végigjátszásunkból: „Vigyázzunk vele, mert ha szemből támadunk rá, egy mozdulattal kivégez minket, így válasszunk más stratégiát! Menjünk a barlang végébe, gyűjtsünk sok manát, mivel szükségünk lesz rá, s akárhányszor a nyomunkba kerül, döntsünk rá egy-egy tartópillért. Számoljuk ezeket, és sorrendben a második kidöntött oszlop utáni holttestet (is) kutassuk át. A harmadik pillér után irány be a csarnokba, jobbra forduljunk, és az összes tartóoszlopot üssük ki; várjuk meg, amíg az egész részakad a királynőre."

SAM&MAX ICE STATION SANTA

Hello Tika!
Köszi az előző segítségedet. Most ahhoz kéne útmutatás, hogy hogyan kell a démon zenét (deamon record) helyesen csinálni. Ezen felül még egy kérdésem lenne: nem tudod, honnan lehetne hozzá honosítást leszedni?
Segítséged előre is kösz: private Jon Miller

A lemezen a megakadó részeket sorrendben a következő szövegekkel kell kipótolni:
„Like Gelatinous Goo!"
„In Lower Manitoba!"
„Like Mimesweeper!"
„Hey, Shambling Corporate Presence!"

Magyarításról nem tudok.

KOTOR 2

Tisztelt GURU!
Elakadtam a KOTOR2-ben, ott ahol elkapott minket Goto. A csapattársaimmal már kiszabadítottam a karakteremet, és az ellenséget likvidáltam. Minden kódot megszereztem a vezérlőkhöz, de ezután nem tudom, hogy mit kell csinálni.
Hű olvasó, Dani!

Ahol a főkarit tartották fogva, ott a vezérlőkön minden alrendszert át kell állítani másodlagos energiaforrásra, ehhez pedig előbb, a szintén itt található segédkonzolból az energiarendszerek hozzáféréséhez szükséges kulcsot ki kell szedni. Ha ez megvan, akkor irány a híd (aknazáron át), és a hídon ott lesz az a vezérlőkonzol, ahol a másodlagos energiaforrást le tudod kapcsolni, és így már mehetsz vissza az Ebon Hawk-ra.

GODFATHER 2

Üdv ó hatalmas PC Guru!
A The Godfather 2-vel van bajom! Már Floridában vagyok és a feladatom: Weaken the Granados and Tony Rostato. Take 1 of their crime rings! Na, most el kell foglalni pár üzletet? Mert én már sokat elfoglaltam és semmi!
Remélem, tudtok segíteni!
Előre is kösz!
doralaci98

A Crime ring az egy bizonyos bűnelkövetésre szakosodott épületek csoportját fedi. Szóval az azonos profillal foglalkozókból foglald el a teljes garnitúrát, és továbbléphetsz. A végigjátszások a drogos létesítményeket ajánlják (4db, nem túl erősen védett). A http://tinyurl.com/cxmou5 címen megnézheted a küldetés teljes menetét képekben.

STALKER SOC

Hello PC Guru!
Lenne pár kérdésem.
A S.T.A.L.K.E.R.: SoC-ban hogyan lehet a halottak pénzét elszedni? Van egy rejtekhely a Kordonnál, egy felborult teherautó roncsainál, de túl nagy a sugárzás, és mindig meghalok, ha közel megyek, hogy lehet megszerezni?
A Far Cry 2-ben mire jó a vészjelző pisztoly? Mert nem hiszem, hogy harcra. Hogy lehet pontosan célozni a mortarral?

A hullák pénzét sehogy nem tudod felvenni.
A teherautónál pedig ha túl nagy a sugárzás, akkor Yantar után gyere vissza, és már lesz komolyabb öltözéked, plusz ha pár artefacttal megtoldod (Fireball pl. emlékeim szerint +20-at ad sugárzás ellen) vígan odasétálhatsz.
A Flare pistol mire jó? Tüzet gyújtani, nagy távolságból - lényegében Molotov-koktél kicsiben, de megnövelt hatósugárral. Elméletileg lenne még egy olyan funkciója is, hogy tűzharcoknál a környékről behívja a veled szembenállók ellenségeit, erősítés gyanánt, de úgy tűnik a tervezőasztalról nem mászott át ez az elképzelés a játékba.
Figyeld a füstöt, ahová a célmegjelölő gránát becsapódik, és aszerint korrigálj, majd amikor a célpont helyét sikerül belőnöd füsttel, akkor nyomj egy R-t, és megy a rendes töltet.

ONIMUSHA 3

Nekem megvan az Onimusha 3 PC-re, de nem tudom a felbontást nagyobbra állítani. Mi lehet a baj? Előre is köszönöm a választ. Agery

Az Options-ban lehet felbontást állítani, de gondolom az a problémád, hogy hiába állítod át, mindig csak ablakban indul a játék. Nyomj Alt+Entert, és átvált teljes képernyőre.

SPELLFORCE 2

Segítségre lenne szükségem, a Spellforce 2-höz. A „Gate of Swords" azon részénél vagyok, ahol az elején beszélgetni kellett egy árnnyal. Miután eljutottam addig, hogy a könyvtárossal is csevegtem, el kéne jutnom a következő portálig, és itt van bajom. Útközben visszaadtam vagy nyolc lélek emlékét, de még együttes erővel se tudom lenyomni a kaput őrző lényeket. Hadsereget meg ugyebár nem áll módomban készíteni. Van összvissz kétkét egységem az összes féle lélekből. Már azzal is próbálkoztam, hogy a lelkekkel elterelem az ellenfelek figyelmét, hogy aztán a többiekkel át tudjak jutni, de az sem vezetett eredményre. Mit csináljak, hogy élve átjussak a lényeken?
Hálás lennék a súgásért!

Le kell győzni mindet, beleértve a sárkányt is. Egyszerre mindig csak egy ellenfelet támadj, ha nagyon muszáj, fuss el, és gyógyítsd vissza az embereid. Az gondolom egyértelmű, hogy a sárkány közelharci fegyverekkel nem sebezhető, szóval át kell állni a távolságiakra, és a csata kezdetén minden defenzív spellt érdemes elsütni. Még egy tipp: Lya lehetőleg maradjon ki a csetepatéból, és álljon kicsit távolabbra, aztán onnan gyógyíthatja vissza a tagokat.

PSP-BAZÁR

Hosszú idő telt mióta utoljára PSP-s játékokról írtunk, így itt volt az ideje, hogy ismét az előtérbe helyezzük a Playstation kézi konzolját és bemutassunk néhány olyan játékot, amivel a szerkesztőség tagjai jó néhány szórakoztató órát töltöttek el.

Nem titok, hogy az elmúlt hónapok kézikonzol fronton főleg a Nintendo csodamasinájáról szóltak. Nemcsak azért, mert mindenki várta a felturbózott DSi megjelenését, hanem azért is, mert kétségtelen tény, hogy a programkínálat sokkal jobb volt az érintőképernyős kézikütyü frontján, mint a rivális PSP esetében. Elég, ha az elmúlt hónap egyik tesztjére, a GTA: Chinatown Wars-ra gondolunk (ez volt az első Grand Theft Auto, amely a Nintendo kézigépén jelent meg). A Rockstar programjának megjelenése nemcsak azért volt jókora érvágás a Sonynak, mert korábban csak PSP-re jelentek meg kézikonzolos GTA-k, hanem azért is, mert a játék kimagasló minőségének köszönhetően ismét a Nintendo gépére fókuszált az egész szakma. Persze azért nem kell félteni a Sony-t sem, hiszen az ő masinájukban is bőven van még kraft, szép lassan érkeznek az ütős címek és jelenlegi felhozatalban is akad néhány olyan játék, amiért érdemes kipengetni a magyar forintokat. A PSP-bazár keretén belül igyekeztünk mindenki igényeit kielégíteni, így kaptok egy kis "jön-jön-jön!" összeállítást a közeljövő legjobb játékairól, a következő három oldalon pedig teszteket olvashattok az elmúlt időszak legjobbjairól. Ezen a téren tényleg igyekeztünk a lehetőségeinkhez mért legátfogóbb képet nyújtani, így találkozhattok teljesen friss akciójátékkal (Resistance: Retribution), a PSP legaranyosabb és legaddiktívabb platformjátékának a folytatásával (Loco Roco 2) és egy olyan programmal, amely garantáltan megdolgoztatja mindenki agytekervényeit. Reméljük, hogy cikkeinkkel nem csak a lelkes PSP-tulajok érdeklődését keltjük fel, hanem azokét is, akik ezidáig nem nagyon foglalkoztak a Sony legkisebb játékplatformjával. Nekik üzenjük: higgyétek el, érdemes odafigyelni ezekre az apró csodákra, hiszen számos remek játék érhető el ezeken a gépeken és egy igazi játékos nyitott mindenre, ahol lőni, ugrani, stratégiázni kell. «

A KÖZELJÖVŐ NAGY VÁROMÁNYOSAI

Apró összeállításunkban azokra a játékokra igyekszünk felhívni a figyelmeteket, amelyek bizonyosan nagy sikert fognak aratni a PSP-játékosok körében. Akad köztük olyan, ami közvetlenül a lapzártánk után jelenik meg, így mire ezt olvassátok, talán már ott is lesz a boltok polcain.

PATAPON 2

A tavalyi év legjobb PSP-s játékának folytatása, ahol ismét ritmusjátékkal kell irányítani apró törzsünket, hogy a világuralomra törhessen. Ismét kiváló zene, elképesztő design és kemény feladatok. Énekeljétek ti is: Pata-Pata-Pata-Pon. Pon-Pon-Pata-Pon!

»X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Mire e sorokat olvassátok már rég a mozikban dübörög Rozsomák kalandja és a PC-s és konzolos változat mellett érkezik a PSP-s verzió is, amit semmiképp nem szabad kihagyni, hogyha szereted az akciót és a képregényeket. Brutális kivégzések, látványos csaták, folyamatos hentelés - ezt kínálja a Wolverine.

MYTRAN WARS

A szebb napokat látott Stormregion utolsó játéka, amely PSP-exkluzív és egy jövőbeli háborúba vezényel, ahol hatalmas mech-ek segítségével kell megnyerned a körökre osztott küzdelmeket. Az egykori csapat múltját ismerve ez a játék rossz semmiképp nem lehet...

RESISTANCE RETRIBUTION

»fejlesztő» Sony Bend »kiadó» Sony »multiplayer» 2-8 játékos

Az ellenállás lankadatlan

Akinek van tapasztalata a PSP-s játékokkal az tudja, hogy a TPS műfajt elég nehéz ätültetni erre a platformra, főleg az irányítás miatt. Ennek ellenére mindig akadnak próbálkozók, most épp a Sony Bend ültette át a Resistance világát a kézikonzolra. Lássuk, hogy sikerült...

írta» BATE

Az első dolog, ami megfog minket a játékban, az a megdöbbentő grafika. Még a legedzettebb játékosok, akik naponta kézbe veszik a konzoljukat is elismerően füttyentenek mikor az első pixelek kirajzolódnak a képernyőn. Sokadik alkalommal is elképesztő, hogy mit tud produkálni ez a masina, s ha más erénye nem lenne a játéknak, már ezért érdemes lenne néhány órát eltölteni vele.

AZ ELLENÁLLÁS SZÁMÍT RÁD

Szerencsére nem csak a grafika van a topon, a játékmenetre sem lehet nagy panasz – már persze akkor, ha szereted a folyamatos akciót, ahol nem nagyon kell gondolkodni semmin. A történet persze a szokásos, a gonosz idegenek ellen kell fellépni, a lehető legkeményebb körülmények között, s ki más lehetne erre képes, mint öntörvényű főhősünk. A sztori tehát sok szót nem érdemel, sokan lesznek, akik nem is törődnek majd az átvezetőkkel, csak a kezükbe kapják a fegyvert és irány a sűrűje. Ahogy említettük, egy TPS-ről van szó, ahol külső nézetből oszthatjuk a lövedékeket a ránk törő kisebb és olykor nagyobb űrlényekre. A kor trendjeinek megfelelően nemcsak menni és lőni kell, hanem fedezékrendszer is helyet kapott a játékban. Komoly dolgokra persze nem kell számítani, a játékmenet gyakorlatilag félautomata, hiszen nekünk csak az irányváltoztatásra és a tüzelésre kell koncentrálnunk, minden mást megtesz helyettünk maga a program. A célzás például teljesen automata, ha fedezék mellé érünk, a karakter automatikusan behúzódik mögé és így tovább. Csak akkor kell külön gombot nyomni, ha valamilyen interakciót akarunk végrehajtani, vagy ha fegyvert cserélünk, illetve, ha szeretnénk elhagyni a gép által vezényelt célkeresztet. Bizony, erre is van lehetőség (egyetlen mozdulat a D-pad-en), ami egyrészt azért jó, mert vannak ellenfelek, akiknél érdemes célzott lövéseket leadni, másrészt azért, mert ezzel a módozattal az átlagnál nagyobb kihívást csempészhetünk a játékba. Igen, tény, hogy a Retribution nem egy nehéz játék, de hamar meg lehet ezt szokni és egy idő után visz magával a lendület, pályáról-pályára haladsz, nem törődsz semmivel, csak jöjjenek halomra a szörnyek. Ahogy arról szó volt, a történet nem egy nagy etvasz, a pályák is meglehetősen lineálisak és nem túl bonyolultak, de igazából ez sem hátrány, mert egész egyszerűen szórakoztató nyomulni, engedni a játék sodrásának és használni a rengeteg rendelkezésre álló fegyvert (ez az egyetlen olyan opció a játékban, ami a lépegetőkkel történő zúzáson túl igazi változatosságot garantál).

MULTIMÁMOR ÉS ZÁRSZÓ

Ha végigküzdöttük magunkat a pályákon, akkor sem érdemes sutba dobni a játékot, hiszen egy remek multi várja a megszállottakat. Persze csak akkor, ha találsz játékost, aki hajlandó veled együtt rombolni – sajnos a helyzet az, hogy igen kevesen élnek a PSP ezen lehetőségével. Ettől függetlenül és az egyszerűsége ellenére is érdemes beruházni erre a programra, mert tökéletes kikapcsolódás, akár otthon, akár a buszon utazva...«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%
ÉLETTARTAM»	»80%

»Nem egy bonyolult játék, de arra tökéletes, hogy gondtalanul, izgalmak közepette eltölts pár órát. A játékmenet egyszerű és gördülékeny, ha szereted a jófajta akciót, akkor ez a te játékod lesz.

PRO »Eszméletlen grafika és sodró játékmenet, kiváló multiplayer lehetőségekkel...

KONTRA »Kicsit egyszerű, a történeti körítés elég lapos és kevesen használják a multi opciót...

»80%«

»PSP-Bazár«

LocoRoco 2

»fejlesztő: SCE Studios Japan »kiadó: Sony »multiplayer: nincs

Sokunk számára a Loco Roco volt az a játék, ami kapcsán megszületett az elhatározás: ezzel játszani kell, veszek egy PSP-t! A rendkívül egyszerű, de hihetetlenül bájos játék kicsiket és nagyokat egyaránt magával ragadott és izgatottan vártuk a második rész megjelenését…

írta» BATE

Akik eddig esetleg a világtól elzárva éltek, azoknak eláruljuk, hogy a Loco Roco egy platformjáték, ahol az örökké vidáman éneklő Loco Rocókat kell irányítani,méghozzá meglehetősen egyszerű módon, mindössze a PSP jobb és a bal ravaszának segítségével. Általában minden pályán egy Locóval kezdünk, de idővel egyre többet vadászunk össze, és tetszés szerint bonthatjuk őket kis csoporttá, illetve egyetlen hatalmas gömböcöt is varázsolhatunk belőlük. Minél többen vagyunk, annál erősebbek leszünk és sokszor a kis lényeink számától függ az is, hogy elérjük-e a pályákon található titkos helyeket. A játékmenet pofonegyszerű, eljutni A-ból B-be, eközben minél több helyet felfedezni, minél nagyobbra dagadni, minél több cuccot összegyűjteni és az ellenfeleket leamortizálni (kicsiket és a szakaszok végén található bossokat egyaránt). Mindez elképesztően aranyos környezetben, bűbájos grafikával és olyan hangokkal, ami pillanatok alatt örömkönnyeket csal az ember szemébe. Ezt nyújtotta az első rész, és ahogy az sejthető volt, nincs ez másképp a másodikban sem, annyi kivétellel, hogy sikerült mindenre rápakolni még egy lapáttal. Ismét rengeteg változatos pálya vár ránk, még több rejtéllyel és még több felfedezendő titkos hellyel (amiket – talán mondanunk sem kell –, ezúttal sem lesz egyszerű megtalálni). Locóink új képességekkel is meg lettek áldva, például immáron már úszni is tudnak, így a rengeteg tündibündiség mellett sikerült kellő változatosságot csempészni a programba. A pályákon nem csak ugrabugrálva lehet haladni, lesz lehetőségünk hintázni, újra felkaphat a szél, megragadhatnak a különböző lények és ahogy haladunk előre a "történetben" (melynek lényege, hogy megvédjük kis bolygónkat a gonosz idegen felhőktől) úgy lesznek újabb és újabb képességeink, amelyek jobbára a rejtett szekciók felfedezését fogják elősegíteni. Akárcsak az első részben, most is rengeteg lehetőségünk lesz interakcióba kerülni a pályán lakó lényekkel, énekelhetünk nekik, mire ők segítenek nekünk: felemelnek, ellőnek, falat törnek, minden, amit csak el tudtok képzelni. Természetesen ezúttal is gyűjtögetnünk kell a MuiMui névre hallgató kis lényeket, a tőlük kapott ajándékokkal berendezhetjük a házaikat, amelyekben ők később büszkén és vidáman fognak éldegélni. A pályák során rengeteg minijátékkal találkozhatunk és természetesen a nagyobb szakaszok végén le kell majd küzdenünk a ránk váró főellenfeleket is – a játék egyetlen komoly hibája, hogy ezek a megmérettetések roppant könnyűre sikeredtek, így a pályák kimaxolásán túl más kihívás nem nagyon van a programban. Igazából órákig lehetne mesélni erről a játékról úgy, hogy közben senki nem érti, mitől is vagyunk ennyire elájulva. Az igazság az, hogy a Loco Roco 2 maga a tömény vidámság, egy endorfin-bomba, amit elég csak bekapcsolni és máris elszáll minden bú és rosszkedv. A folytatás nem váltja meg a világot, de maximálisan képes hozni az első rész zseniális hangulatát, a borzasztóan cuki dizájnt, kiegészítve új elemekkel, vidám apróságokkal, amik miatt biztos, hogy ismét hetekig az éneklő pukkancsokkal fogjuk tölteni az időnket. A Loco Roco semmit nem változott, ugyanaz a játék, mint régen, a világ legédesebb programja, ami miatt még mindig megéri beruházni egy PSP-re.«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%
ÉLETTARTAM»	»90%

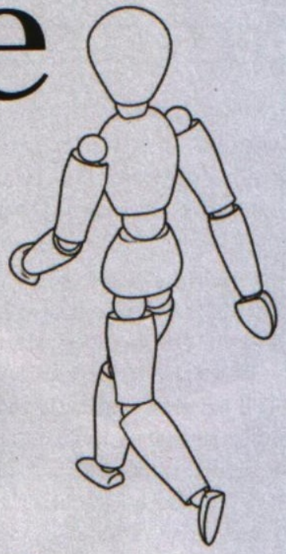
»A Loco Roco második része megmaradt annak, amiért az alapjátékot is szerettük: egy olyan program, amit nem lehet nem vigyorogva és énekelve játszani. Kellő számú újítás, új pályaelemek és képességek, de ami a legfontosabb: tömény szórakozás. Mindenkinek.

PRO
»A régi hangulat, új képességek, még színesebb és még vidámabb pályák…

KONTRA
»A boss-fightok egy hangyányit egyszerűre sikeredtek…

»90%«

echochrome

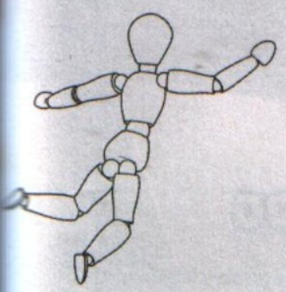


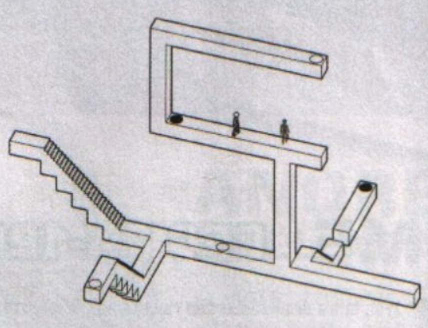
»fejlesztő SCE Japan »kiadó SCE »multiplayer nincs

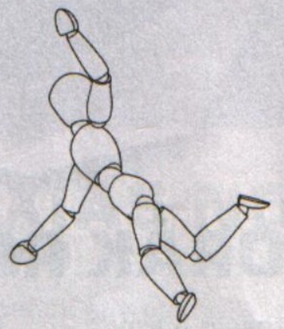
Már a szemedben sem bízhatsz

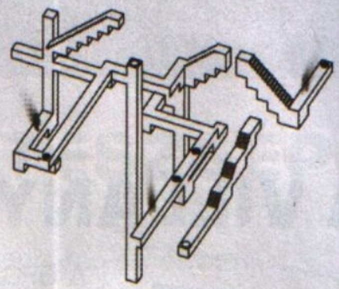
Egy játék beszédes címmel: az angol változatból még csak az derül ki, hogy fekete-fehér világ vár ránk, a japán tükörfordításból azonban sokkal többet tudunk meg: egy végtelen folyosóval van dolgunk.

írta» MIGUEL









A Sony hordozható platformján se szeri, se száma az addiktív logikai játékoknak, és ezek jellemzően minimum olyan színesek, mint a szomszéd oldal Loco Roco 2-je. Az Echochrome azonban más babérokra tör, nem próbál meg pusztán a kinézetével hódítani. Az Echochrome átver minket.

ITT VALAMI NEM KÓSER

Biztos mindenki belefutott már azokba a rajzokba, amelyek könnyedén bizonyítják, mennyire viszonylagos is a szemünk és az agyunk korrekt együttműködése, és hogy milyen könnyedén is esünk saját megcsalt érzékeink csapdájába. A játék lényege, hogy a négy elemből (fal, lépcső, luk, dobbantó) épített pályákon végigvezessük a kis emberkéket, akik mindent az alapján tesznek meg, ahogy mi látjuk a pályát. Vegyünk egy egyszerű példát: a bábu előtt egy luk van, amibe ő csak akkor esik bele, ha az a képernyőn is látható, vagyis semmi mást nem kell tennünk, mint úgy forgatni a pályát a 3 dimenziós térben, hogy ne lássuk a fekete folttal jelölt lyukat. Amint eltűnik a szemünk elől a gödör, kis barátunk már át is sétál rajta. A cél tehát az, hogy ilyen és ehhez hasonló manőverekkel meglátogassuk a pályán előre kijelölt pontokat (arra nézvést, hogy ezt milyen sorrendben tesszük, nincs kikötés). A játék nehézsége a szó szoros értelmében csak nézőpont kérdése. Ha jó időben és jó helyről nézzük az egyre bonyolódó feladatokat (egyre több figura egyre lehetetlenebb helyzetekben számít a segítségünkre), akkor nem lehet probléma, azonban egy dolog biztos: aki problémákkal küszködik a térlátás terén, az bele se kezdjen a játékba, maximum a haver PSP-jével, azért nem kár, ha véletlenül kettétörik.

»5 EGYSZERŰ SZABÁLY«

A játék szabályai öt egyszerű pontban foglalhatóak össze. Az első a relatív útvonal: két elem látszólagos összekötése egy új elemet, az előző kettő együttesét hozza. A második a relatív zuhanás: ha egy baba lezuhan valahonnan, mindig oda esik, ami látszólag alatta helyezkedik el az adott nézőpontból nézve. A harmadik a létezés viszonylagossága: minden csak akkor létezik, ha látod – két elem közti szakadékot úgy szüntethetsz meg a legkönnyebben, ha addig forgatod a kamerát, míg egy harmadik elem ki nem tölti az első kettő közti részt. A negyedik szabály nem más, mint a hiány viszonylagossága: ha azt akarod, hogy egy elem eltűnjön, addig forgolódj, míg ki nem takarod a nem kívánatos építőelemet. Az ötödik, egyben utolsó szabály a relatív ugrás: hasonlóan a zuhanáshoz, az Echochrome-ban a bábuk bármire fel tudnak ugrani, ami látszólag felettük van.«

HOL IS VAN AZ ITT?

Az Echochrome amellett, hogy igazi gyilkos, szokatlanul megbocsátó is időnként. Nem egyszer lesz ugyanis olyan, hogy percekig csak kamillázunk a pálya összetettsége láttán, és csak a higgadt, ésszerű(nek tűnő) próbálkozásokat követő kétségbeesett ide-oda forgatás hozza meg az eredményt: a véletlenszerűen felpattanó és lezuhanó kis figurák a káoszelmélet törvényeinek engedelmeskedve végül maguktól találják meg a megoldást, aminek mi csak örülünk, és elégedett mosollyal az arcunkon vállaljuk a következő szint kihívását.

EGYSZERŰEN SZÉP

Manapság, amikor a grafikán áll vagy bukik minden, az Echochrome a bizonyíték arra, hogy igenis létezik olyan szépség, aminek célja is van. Nem kapunk többet néhány fekete-fehér rajznál, de nem is kell több, ez elég a tökéletes szórakoztatáshoz. Ha ehhez hozzávesszük a klasszikus zenéből összeállított számlistát, elmondhatjuk, hogy ez az egyszerű de nagyszerű játék egyszerre pihenteti a testet és mozgatja át az agyat. Egyedi élmény, amit minden PSP-tulajnak át kell élnie.«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%
ÉLETTARTAM»	»80%

»Nem mondhatni, hogy az Echochrome kihasználná a PSP lehetőségeit, de képernyi játék után már nem is ezt várjuk el. Remek zenére forgatjuk a kamerát, és amint befejezzük az egyik pályát, már kezdjük is a következőt. A maga nemében zseniális alkotás

PRO »Kiváló és egyedi alapötlet párosul a nem mindennapi kivitelezéssel

KONTRA »Akad pár bosszantó pillanat, de összességében nem ez a jellemző

»85%«

CSŐRE TÖLTÖTT IONÁGYÚ

ACER ASPIREREVO PC

Egyre nagyobb az igény olyan takarékos számítógépekre, amelyek a szokásos (irodai) feladatok mellett HD filmek lejátszására is alkalmasak. Az nVidia Ion GPU-ját pont ilyen PC-kbe szánták, az első vele épített gépet az Acer mutatta be.

A harmadik központi egység gyanánt egy 1.6GHz-en ketyegő Intel Atom 230 processzort találunk a gépházban. Utóbbi – méreteiből fakadóan (kb. akkora mint egy átlagos könyv) – szerényen megbújhat az íróasztalon vagy a nappaliban a TV alatt. A CPU-hoz társul az nVidia Ion fantázianevű grafikus processzora, ami a specifikációk szerint elegendő erővel rendelkezik ahhoz, hogy 1080p-s filmeket is lejátszhassunk a gépen. Ezt azonban csak akkor tudjuk kihasználni, ha olyan lejátszóprogramot futtatunk, ami élni tud a GPU nyújtotta hardveres gyorsítás előnyeivel. Memóriából legfeljebb 4GB lehet a konfigurációban, amihez maximum 250GB méretű HDD társul. A csatlakozót között a VGA és HDMI kimenet mellett USB 2.0 (6db), audio és Gigabit Ethernet portokat találunk, bónuszként pedig egy „4 az 1-ben" kártyaolvasót is kapunk. Operációs rendszerként, Windows Vista Home-t telepítenek a konfigurációra. gép várható árát egyelőre nem hozták nyilvánosságra.«

A VILLANYÓRÁK RÉME

BFG EX-1200

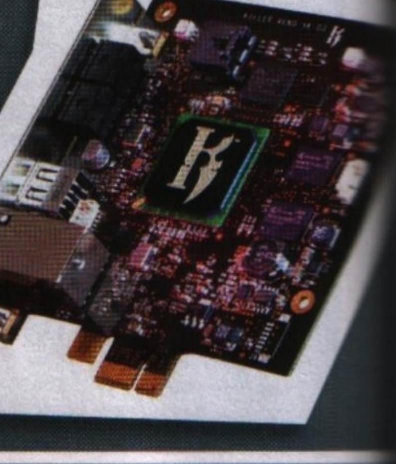
A BFG sosem a szerénységéről volt ismert, hiszen mindig is a PC-s játékot legkomolyabban vevő felhasználókat célozták meg. Ezúttal egy irdatlan teljesítményű tápegységgel álltak elő.

Ilyen tápra értelemszerűen csak annak lehet szüksége, aki a létező legerősebb játékPC-t akarja összerakni magának. Olyat, amiben a húzott négymagos proci mellett hemzsegnek a legerősebb VGA kártyák (és egyéb alkatrészek). A moduláris felépítésű táp bármilyen terhelés mellett 80% feletti hatékonysággal rendelkezik a Frequency Conversation technológiának köszönhetően. Kompatibilis az ATX12V 2.2 / EPS12V 2.91 szabványokkal és minden olyan csatlakozófajtával rendelkezik, amire ma (vagy a belátható jövőben) szükség lehet. Beleértve természetesen az egyszerre több VGA kártya áramellátásához szükséges csatlakozókat is. A hűtésről egy 135mm átmérőjű, hőmérséklet által vezérelt fordulatszámú ventilátor gondoskodik. Aki egy ilyen extrém brutális teljesítményű tápegységre vágyik, annak bizony a pénztárnál is (nagyon) mélyen a zsebébe kell nyúlnia. Itthoni árról még nem tudunk, de az Egyesült Államokban 250USD-t kérnek érte, emellett a várható villanyszámla kicsengetése már fel sem fog tűnni…«

LAG-GYILKOS HÁLÓZATI HARCOS

BIGFOOT NETWORKS KILLER XENO

Jelen számunk második olyan hardverelemét köszönthetjük a Killer Xeno személyében (a BFG EX-1200 mellett), amit kifejezetten profi játékosoknak szántak. Akinek kétségei lennének, elég ránéznie az árcédulára…



Kevés dolog tudja jobban megkeseríteni egy online játékos életét a lagnál azaz a hálózat késlekedésénél (nem számítva a túl sok skillel megáldott többi játékost). Ennek csökkentésére volt már próbálkozás, pl. a D-Link DGL-4300-as gaming routere, illetve a Bigfoot Networks pár évvel ezelőtt piacra dobott Killer NIC hálózati kártyája. A Killer Xeno utóbbi továbbfejlesztett változata. Ha alapvetően a hálózattal van gond, azt természetesen semmilyen csodarouter vagy csodakártya nem tudja orvosolni, de a hálózati forgalom optimalizálásával maximálisan ki lehet aknázni a lehetőségeket. A Killer Xeno pedig épp ezt teszi, ehhez egy dedikált, 400MHz-es processzort és saját memóriát használ. A forgalom elemzésénél különválasztja a különböző típusú adatokat, s a játékhoz kapcsolódóknak adja a legnagyobb prioritást. A kártya saját audio processzorral rendelkezik, ami úgy teszi lehetővé a Voice Chat használatát, hogy az ne lassíthassa kritikus adatok átvitelét. A Killer Xeno hazai elérhetősége még nem ismert, külföldön a 128MB fedélzeti memóriával rendelkező Pro verzióért 130, míg a 256MB-al szerelt Ultráért 180 USD-t kérnek.«

HUZATOS LAKOSZTÁLY

CHIEFTEC CH-07

A Chieftec új toronyházat mutatott be a Dragon sorozat tagjaként, ennek tervezésénél is elsősorban a játékosok által támasztott követelményeket vették figyelembe.

Két változatban lesz kapható az új torony, a B-B verzió teljesen fekete, míg a B-R a fekete alap mellett piros betéteket is tartalmaz. Egy játékosoknak készültháznál a könnyű szerelhetőség és bővíthetőség mellett kiemelkedően fontos a szellőzés. A CH-07 esetében sem spóroltak a ventilátorokkal, a ház oldalán egy 22cm-s példányt találunk, ami az alaplapra nyomja a friss levegőt. A ház tetején további két, míg az előlapon egy 12cm-s légkavaró kapott helyet, ezek mellé a hátlapra magunk is szerelhetünk egyet, ha nem lennénk megelégedve a négy gyárilag elhelyezett példány által keltett huzattal. A ventilátorok mindegyike kék LED-et kapott. A ház a szokásos ATX és mATX méret mellett E-ATX szabványú alaplapok fogadására is alkalmas. Meghajtóból összesen 10-et lehet a házba zsúfolni, ebből 4db 5.25", míg 6db 3.5" méretű lehet, amelyek segédeszköz nélkül, kézzel szerelhetők. A ki/be kapcsoló illetve Reset gomb, valamint a különböző portok csatlakozói (audio, USB, eSata) az előlap felső részén kaptak helyet. Mire a Guru jelen száma megjelenik, már kapható lesz a CH-07, de lapzártakor még nem ismert, hogy milyen áron.«

ANOREXIÁS NOTESZGÉP

DELL ADAMO

A noteszgépek piacának egy speciális szegmense a divatos, ultravékony gépeké, ahová most a MacBook Air és a Voodoo Envy mellé a Dell is benevezett az Adamoval.

Ilyen gépet elsősorban nem a teljesítménye, hanem a megjelenése miatt vásárolnak, a belbecs ugyanis nem nevezhető különösebben ütősnek a mai notebookok között. Egy 1.2GHz-en ketyegő Core 2 Duo a központi egység, amihez integrált Intel GMA 4500MHD grafikus mag társul, utóbbi egy 13.4" méretű, 1366x768 képpont felbontású LCD kijelzőt hajt meg. A központi memória 2GB DDR3, a háttértár pedig egy 128GB-os SSD. A csatlakozási felületek sorában a ma szokásos szabványok mellett (Wi-Fi, Bluetooth, USB, eSata, Gigabit Ethernet, stb.) megtaláljuk a még viszonylag újnak számító Displayportot is. Az egy alumínium tömbből kifaragott, Onyx vagy Pearl színben rendelhető gép 16.3 x 331 x 242 mm méretű, súlya pedig 1.81 kg. Az akkumulátor a gyári ígéretek szerint egy feltöltéssel 5 óra üzemidőt biztosít. A tervek szerint a géphez illeszkedő divatos kiegészítők is kaphatók lesznek a jövőben, többek között külső merevlemez, Blu-Ray meghajtó, hordtáska és pendrive. Az Adamot 64 bites Windows Vista Home Premium operációs rendszerrel szállítja a Dell. Itthoni ár és elérhetőség egyelőre nem ismert, a neten a legolcsóbb konfiguráció 2000 dollárért rendelhető.«

CSAK KEMÉNYEN

FREECOM TOUGHDRIVE SPORT

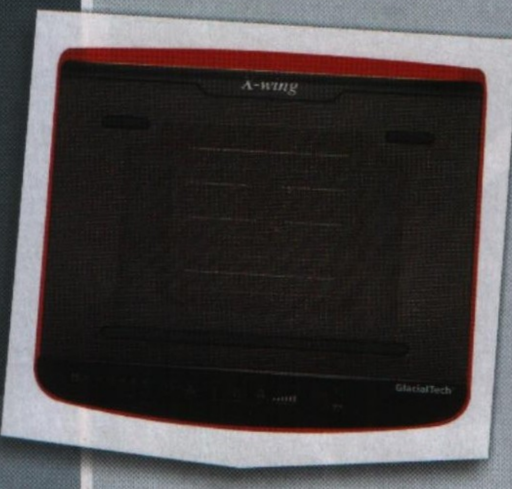
A hordozható külső merevlemezek kiváló alternatívát jelentenek, ha nagy mennyiségű adatot kell magunkkal cipelnünk. A Freecom most egy igen masszív darabot mutatott be, ami komoly mechanikai védelemmel rendelkezik.

Bizonyára sokan jártak már úgy azok közül, akiknek van külső merevlemezük, hogy egy óvatlan pillanatban sikerült leejteni a meghajtót, s aztán következtek az izgalmas pillanatok, hogy vajon megmaradtak-e rajta az adatok. A ToughDrive Sport leendő tulajdonosainak ilyen izgalmakban nem nagyon lesz része, mivel a meghajtót nagyon komoly fizikai védelemmel látták el. Működés közben 300G-s, míg kikapcsolva 1000G-s negatív gyorsulást képes elviselni. Ennek köszönhetően egy 2 méteres zuhanást is károsodás nélkül kibír, vagyis ha csak az asztalról lökjük le véletlenül, az meg sem kottyan neki. Az adatok illetéktelen hozzáférés elleni védelme is hasonlóan erős, mivel 256 bites hardveres kódolást használ a meghajtó. A jelszó nélkül nem lehet a drive tartalmához férni, legfeljebb újraformázni. A 155 x 91 x 21mm befoglaló méretekkel rendelkező, 2.5" méretű meghajtót magában rejtő egység USB 2.0 porton kapcsolódik a számítógéphez, s az áramot is ezen keresztül kapja. Az ToughDrive Sport 500GB-os változatát itthon 45 eFt körül mérik, a 320GB, illetve 250GB kapacitású verzió hazai áráról még nincs információ, nyugaton ezek 130 illetve 110 euroba kerülnek (az 500GB-os 170 euro).«

HŰTŐ HIPERTÉR-HAJTÓMŰVEL

GLACIALTECH X-WING

Szinte minden hónapra jut egy újabb noteszgép hűtő alkalmatosság, a legújabb példány a GlacialTech X-Wing, ami a hűtésen kívül egyéb kényelmi szolgáltatásokat is kínál.



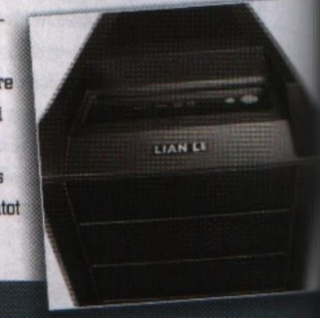
Férfiasan be kell vallanunk: nem sikerült kideríteni miért épp X-Wingnek nevezték el a szerkezetet, a múlt számban bemutatott In Win X-Fighternél legalább volt a gyártónak egy harmatos próbálkozása, hogy a designnal magyarázza a nevet, de a GlacialTech-nél nem fárasztották ilyesmivel magukat. Talán egyszerűen csak úgy gondolják, menő dolog star wars-os nevet adni egy számítástechnikai eszköznek... Mindenesetre az X-Wing egy jól összerakott hűtőnek tűnik, a 380 x 350 x 50 mm-es eszköz 7" és 17" méret között bármilyen noteszgép fogadására képes. A szellőztetésről egy 7cm-es ventilátor gondoskodik. Az R2 verzióban ennek fix a fordulatszáma (1600rpm), míg az R1-ben 6 fokozatban szabályozható 1000rpm és 1600rpm között, ami 15 – 20.5 dBA zajterhelést eredményez. Hasznos szolgáltatás a ventilátor fordulatszámának és az aktuális hőmérsékletnek a kijelzése, mivel így folyamatosan nyomon követhetők a működési körülmények. A négyféle színben (ezüst, piros, fehér, sárga) rendelhető hűtő egy USB hubbal is rendelkezik, ami jól jöhet, ha a noteszgépünkön nincs elég csatlakozó. A GlacialTech új notebook hűtőjét Magyarországon 9900 Ft-ért lehet megvásárolni, a garancia időtartama 5 év.«

PÁNCÉLOZOTT HADÁLLÁS

LIAN LI ARMORSUIT PC-P50

Aki mostanában akar igényes, új házat venni a leendő gaming PC-jéhez, az bizonyosan a bőség zavarával küzd, a kínálat most a Lian Li új toronyházával tovább bővült.

A Lian Li 2007-ben indította útjára az Armorsuit fantázianevű számítógépház-sorozatát, amelynek darabjai kifejezetten játékosoknak készülnek, ennek legújabb darabja a most megjelent PC-P50. A tápegységet a ház aljába kell beszerelni, az alaplap pedig fent kap helyet. A táp hűtése így közvetlenül a kívülről szívott friss levegővel történik, nem pedig a rendszer által előmelegítettel, ami nagyobb stabilitást és hosszabb élettartamot ígér. Az ATX és mATX lapok fogadására képes, 210 x 495 x 490 mm méretű, alumíniumból készült lak hatékony átszellőztetését összesen négy ventilátor végzi, amelyek mindegyikét golyóscsapággyal látták el. Az előlapon egy 12 centis, 1200 rpm-es, a hátlapon két 14 cm méretű, 1000rpm sebességű, fent pedig egy 12 cm-s, 1500 percenkénti fordulaton dolgozó példány teszi a dolgát. A szerszámok nélkül szerelhető házba összesen 9 db 5.25" méretű meghajtó fér el, amelyek beépítő kerettel 3.5"-s meghajtókhoz is használhatók (ezekből hármat mellékelnek). A ház valószínűleg már kapható lesz mire a Guru jelen száma hozzátok kerül, hazai ár lapzártakor még nem áll rendelkezésre, a neten a normál verziót 170, míg a speciális kinézetű, AMD-s stílusjegyeket hordozó változatot 240 USD összegért lehet rendelni.«



MOZGÁSBAN A JÁTÉK

MSI GX733

Az MSI az utóbbi években - követve a trendeket – nagyon komolyan ráfeküdt a noteszgépek gyártására, legutóbb bejelentett modelljük, a GX733 kifejezetten a játékos kedvű felhasználók kegyeiért indul csatába.

Mint ahogy pár oldallal hátrébb, a játékra szánt noteszgépek vásárlásához készült tanácsadó cikkünkben is olvashatjátok, a legkritikusabb alkatrész egy ilyen gép esetében a videokártya. A GX733 e téren egy 512MB DDR3 memóriával felvértezett Mobility Radeon HD4670-et tud felmutatni, ami egy 17" méretű, WUXGA felbontású LCD monitort hajt meg. Processzor gyanánt kétmagos AMD Turion X2 Ultra-t találunk a gépház alatt, amihez 2GB DDR2 RAM társul (4GB-ig bővíthető). Merevlemezből legfeljebb 500GB-os kerülhet a konfigurációba, az optikai meghajtó választható- an DVD vagy Blu-Ray. A szokásos összetevők mellett említést érdemel még a 2 megapixeles webkamera és a 4 szatellitből és egy mélynyomóból álló beépített hangrendszer. A klaviatúra felett található az MSI-nél már megszokottnak mondható Turbo gomb, aminek megnyomásával nagyobb sebességre ösztökélhető a processzor, de csak akkor, ha a gép a hálózatról kapja az áramot. A billentyűzeten – játékos gépről lévén szó – külön kiemelték a WASD gombokat, emellett a dedikált numerikus billentyűzet érdemel még szót. Az MSI egyelőre nem közölte sem a piacra kerülés pontos időpontját, sem a gép árát.«

KALANDVÁGYÓ RÁGCSÁLÓK

OCZ BEHEMOTH ÉS ECLIPSE

A játékra szánt egerek piaca sokáig a Razer és a Logitech kizárólagos felségterületének számított, egy ideje azonban több gyártó is szeletet követel magának ebből a tortából, most például az OCZ, két agresszíven árazott egérrel.

Eclipse illetve Behemoth névvel illették a két új egeret, előbbi valamivel kisebb, míg utóbbi nagyobb méretű. Mindkettő csúszásmentes bevonatot kapott, ami garantálja, hogy órákon át tartó játék után is kényelmes legyen a fogásuk. Játékos egerekről lévén szó kötelező szolgáltatás, hogy súlyokkal lehet beállítani a felhasználó számára legkényelmesebb egyensúlyt. A fedélzeti memória szintén elvárható minimum ma már, ebben négy különböző profilt tudnak tárolni az OCZ új egerei. Mindkét rágcsálót kettős lézer érzékelővel szerelik, ami egy másodperc alatt 1,5 méteres elmozdulást képes lekövetni. A beállítható legkisebb felbontás 100 DPI, a legnagyobb az Eclipse esetében 2400 DPI, míg a Behemoth-nál 3200 DPI. A PC-vel vezetéken keresztül kommunikáló egerek másodpercenként 1000 helyzetjelentést tudnak küldeni. Magyarországi elérhetőség és ár lapzártáig nem került nyilvánosságra, az USA-ban az Eclipse 20, míg a Behemoth 25 USD körüli áron rendelhető.«

HANGOK A TÉR MINDEN IRÁNYÁBÓL

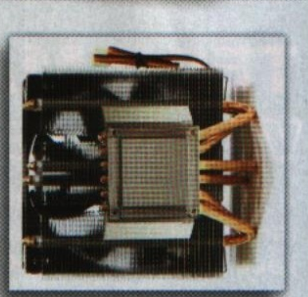
ROCCAT KAVE

A tavalyi GC-n már lehetett korai prototípust látni a Roccat Studios térhangzású headsetjéből, a füles mostanra öltött végleges formát, s a tervek szerint májustól lesz elérhető a felhasználók számára.

A Kave fejlesztésénél maximálisan figyelembe vették a hardcore játékosok igényeit. Ennek megfelelően a headset könnyen összehajtogatható (jól jön amikor az ember LAN-partyra pakolja össze a felszerelést), a mikrofon felhajtható vagy ha nincs rá szükség, eltávolítható. A mikrofonon egyébként külön LED jelzi a némítást, így azonnal látszik, hogy be van-e kapcsolva vagy nincs.
A tervezésnél külön figyeltek arra, hogy a fejpánt egyenletesen terhelje a játékos fejét, így több órás játék után sem fárasztó viselése. Az 5.1 kompatibilis headsetben összesen négy darab hangszóró dolgozik, oldalanként kettő-kettő, ezek segítségével állítja elő a térhangzást. A hangszórók kiegészülnek két további egységgel, amik a vibrációk keltéséért felelősek, tovább fokozva a játékélményt. A hangerő (csatornánként is) a mellékelt vezérlőegységen állítható, ezen lehet kiválasztani azt is, hogy a játékra vagy a filmnézésre optimalizált profil legyen aktív. A headset hazai áráról még nem rendelkezünk információval, Európában 90 Euro az ajánlott kiskereskedelmi ára.«

JÉGSZÍVŰ SZAMURÁJ

SCYTHE KABUTO



A Scythe legújabb processzorhűtője a szamurájok sisakjáról kapta a nevét, gyanúnk szerint a gyártó ezzel arra próbál utalni, hogy ugyanolyan csendesen és állhatatosan teszi a dolgát, mint a legendás japán harcosok.

Gyakorlatilag bármilyen processzorfoglalatra felszerelhető a ma elterjedt típusok közül, Intel vonalon teljes Socket 478/LGA775/LGA1366, míg AMD fronton Socket 754/939/940/AM2/AM2+/AM3 támogatást kapunk. A felfogatást úgy alakították ki, hogy a négy lehetséges közül bármelyik állásban felszerelhető legyen.
A CPU-val egy réztalp érintkezik, innen indul a hat hőcső, amelyek három különálló borda-blokkhoz szállítják a meleget. Ezt a fajta megoldást már láthattuk a gyártó Mugen 2 hűtőjén, s M.A.P.S (Multiple Airflow Pass-through Structure) elnevezéssel illetik. A gyári információk szerint hatékonyabb így a hűtés, mintha egybefüggőek lennének az alumíniumból készült bordák. A szintén a Mugen 2-nél alkalmazott 120mm-es, PWM szabályozású Slip Stream ventilátort találjuk a bordák tetején. Ennek maximális fordulatszáma percenként 1300 lehet, amihez 26.5 dBA zajtermelés párosul. Mire jelen számunk megjelenik, a 124 x 133 x 132mm méretekkel rendelkező, 730g súlyú Kabuto már kapható lesz, 13 eFt körüli áron.«

ENERGIATAKARÉKOS RAGADOZÓ

SEAGATE BARRACUDA LP

Az energiatakarékosság soha nem látott fontossággal bír napjainkban, a trendnek megfelelően a számítástechnikai eszközök gyártói is igyekeznek olyan termékeket előállítani, amelyek a lehető legkevesebb energiát használják fel.

Így tesz most a Seagate is a Barracuda LP sorozat piacra vezetésével. A meghajtó legfontosabb érdekessége, hogy az eddig használatos és a felhasználók által megszokottól eltérő fordulatszámon pörgeti a lemeztányérokat. Az új LP sorozat tagjaiban ugyanis 5900-as percenkénti fordulatú diszkeket találunk, ami egyfajta kompromisszumot jelent a szokásos 5400 és 7200rpm között. Előbbinél gyorsabb adatátvitelt, de utóbbinál jóval alacsonyabb fogyasztást eredményezve.
A gyári adatok szerint üresjáratban 3, míg terhelés alatt 5.6W a meghajtó fogyasztása. Az új Barracuda a takarékos működés mellett csendesen teszi a dolgát, idle módban mindössze 19dBA, míg a fej pozícionálásakor is csak 20dBA zajjal terheli a környezetét. A 32MB-os pufferel szerelt merevlemezek átviteli sebességéről egyelőre nem áll rendelkezésre információ. A Barracuda LP itthoni elérhetősége még nem ismert, neten keresztül az 1TB kapcitású verzió 118, a 1.5TB-s 156, míg a 2TB-os 358 USD-ért rendelhető.«

SZINTE HANGTALANUL

SPIRE VERTICOOL II PRO

A Spire újonnan bejelentett, VertiCool II Pro névre keresztelt processzorhűtője a viszonylag nagy fordulatszámon dolgozó ventilátor ellenére is szinte észrevehetetlenül halkan teszi a dolgát.

A hűtő processzorral érintkező talpa rézből készül, ehhez kapcsolódik a két 8mm átmérővel rendelkező, U alakú hőcső, amelyek a hatékonyságot hivatottak növelni. A talp fölött 45 alumínium borda szolgál hőleadó felületként.
A felfogatási rendszert a Spire Turn and Lock EZ Installation névvel illeti és legfontosabb jellemzője, hogy nincs hozzá szükség semmilyen szerszámra. A hűtőn egy 80mm átmérőjű, UV fény hatására „világító" BlueStar ventilátor található. A csúszócsapággyal szerelt légkavaró 2400 percenkénti fordulatszám mellett is mindössze 19dBA zajjal terheli környezetét, ami igen jó értéknek számít.
A gyártó információja szerint a ventilátor légszállítása 25.76 CFM, élettartama pedig várhatóan 30000 óra. A VertiCool II Pro egyaránt kompatibilis a ma kapható asztali Intel és AMD processzorokkal. Említést érdemel még, hogy fehér, Stars-420 típusjelű pasztát mellékelnek hozzá a csomagban. A Spire az árral illetve a megjelenés dátumával kapcsolatban egyelőre nem közölt információkat.«

TEDD MAGAD TAKARÉKRA!

VIEWSONIC VG2427

A Viewsonic a nemrégiben piacra dobott 22 colos VT2230 után (ami inkább LCD TV mint monitor) útjára indította a 16:9-es képaránnyal és Full HD felbontással rendelkező VG2427-et is, az eggyel nagyobb kategóriában.

Napjainkban az LCD monitorok nagyobb részét TN panellel szerelik, s nincs ez másként a VG2427 esetében sem. Ezekről a panelekről érdemes tudni, hogy a színvisszaadásuk és a betekintési szögük elmarad a PVA panelekétől, cserébe viszont olcsóbbak azoknál. Mint a bevezetőben említettük, Full HD, azaz 1920x1080 képpont felbontású modellről van szó, vagyis a HD filmeket teljes pompájukban élvezhetjük a segítségével. Ebben a két beépített SRS WOW hangszóró is igyekszik közreműködni, de értelemszerűen ezektől nem érdemes csodát várni. A monitor dinamikus kontrasztarányának értéke 20000:1, a natív kontrasztról nem közöl adatot a gyártó (tippünk szerint 1000:1 körül lehet). Szintén nem említik a betekintési szöget, ez a TN paneleknél 160/170 fok szokott általában lenni. Ehhez 300cd/m2 fényerő párosul, ami tökéletesen elegendő az átlagos használatra. Mindenképp említést érdemel az Eco mód, aminek aktiválásával az ígéretek szerint mintegy 30%-al csökken a fogyasztás. A monitor magyarországi ára illetve a forgalmazás megkezdésének időpontja még ismeretlen, neten keresztül 500 dollár körül már lehet belőle rendelni.«

GURU ÁLOMPC

Valamelyest erősödött a forint múltkori lapzártánk óta, így az öszes gép vagy olcsóbb lett vagy pedig erősebb hardvert kapott.

írta» HORVÁTH PATRIK

A belépő Basic konfiguráció gyorsabb memóriákat és nagyobb merevlemezt kapott, miközben az ára nem változott (monitorral együtt valamelyest csökkent is). Az ideális játékgépünk 10 ezer forinttal drágult, amely elsősorban a frissen megjelent videokártyának (Radeon HD4890) köszönhető, cserébe jóval gyorsabb lett az összeállítás, kevesebbet fogyaszt, hűvösebb és halkabb is. A Power konfigban frissült a videokártya (GTX280-ról GTX285-re), továbbá az eddigi 24"-os Samsung S-PVA paneles monitort egy 26"-os LG S-IPS váltotta, méghozzá úgy, hogy eközben a gép ára jelentősen csökkent. A csúcskonfigurációban semmi nem változott, amibe az ára is beletartozik.«

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte EP43-S3L	20 ezer
Processzor	Intel Core 2 Duo E5200	19 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	4 GB Kingmax DDR2-1066 CL5	11 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4830 512 MB	29 ezer
Merevlemez	Hitachi 750 GB (32 MB) SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	7 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	monitorba építve	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-331	10 ezer
Tápegység	FSP 350W PNF	8 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	6 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Asus VK221D (1680x1050, TN)	41 ezer
Összesen (TFT nélkül)		137 ezer
Összesen (TFT-vel)		178 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte EX58-UD3R	49 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	78 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	6 GB CSX DDR3-1333 CL6	23 ezer
Videokártya	MSI GeForce GTX 285 OC 1 GB	100 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	26 ezer
SSD meghajtó	Silicon Power 32 GB MLC SATA	24 ezer
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	23 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Gamer	24 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	39 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	13 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	30 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-932	39 ezer
Tápegység	Corsair 520HX	28 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	12 ezer
Egér	Logitech G9	18 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	26" LG W2600HP (1920x1200, S-IPS)	139 ezer
Összesen (TFT nélkül)		530 ezer
Összesen (TFT-vel)		669 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte MA790X-UD4	29 ezer
Processzor	AMD Phenom II X3 710	34 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 64 Pro	4 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR2-1066 CL5	11 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4890 1 GB	70 ezer
Merevlemez	Hitachi 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	25 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	23 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech Z3e 2.1	17 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	13 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	10 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-690	17 ezer
Tápegység	Corsair CX400	15 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	12 ezer
Egér	Logitech MX518	10 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Samsung 2494HS (1920x1080, TN)	69 ezer
Összesen (TFT nélkül)		294 ezer
Összesen (TFT-vel)		363 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte EX58-UD4P	62 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	78 ezer
Processzor hűtő	Asus Triton 88	16 ezer
Memória	6 GB CSX DDR3-1333 CL6	23 ezer
Videokártya	Gainward GeForce GTX 295 1792 MB	139 ezer
Merevlemez	Seagate 1,5 TB (32 MB) SATA2	38 ezer
SSD meghajtó	Silicon Power 16 GB SLC ATA133	38 ezer
Optikai meghajtó	LG GGW-H20LRB Blu-Ray író	46 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Gamer	24 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-5500 5.1	106 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	21 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	30 ezer
Számítógépház	CoolerMaster Cosmos S	58 ezer
Tápegység	Corsair HX620	35 ezer
Billentyűzet Egér	Logitech MX5500 Revolution	29 ezer
Egérpad	Razer Destructor	10 ezer
TFT monitor	27" Samsung 275T+ (1920,1200, S-PVA)	254 ezer
Összesen (TFT nélkül)		753 ezer
Összesen (TFT-vel)		1007 ezer

ÚJ KIRÁLY ÉRKEZIK?

Az NVIDIA tavaly nyár óta nagyon nehéz helyzetben van, hiszen minden kategóriában jobb ár/teljesítményű videokártyát kínál az ellenlábas AMD. A frissen piacra dobott HD4890 pont annyira nehezíti meg ismét az NVIDIA életét, amennyire megkeserítette korábban a HD4870: nagyon.

írta» HORVÁTH PATRIK

Ati Radeon HD4890

A videokártya-piac elég régóta állóvízben lépked, nem igazán vannak új termékek és drasztikusabb árcsökkentés sem. Vannak, akik élvezik a dolgot, hiszen a drága pénzért megvásárolt csúcskategóriás kártyák kevésbé amortizálódnak, mint szoktak, ráadásul a játékfejlesztőknek sem kell előre gondolkodniuk, hogy milyen hardver lesz éppen porondon, amikor megjelenik majd a portékájuk, így jobban tudnak optimalizálni. Az egyetlen probléma az NVIDIA-val van, akik képtelenek túljutni másfél éves architektúrájukon, az egyetlen változást a GeForce GTX-ek 55 nm-es gyártástechnológiára való átültetése jelentette, amivel picit olcsóbbá vált a gyártás, de a rengeteg tranzisztor miatt még így is jóval drágább az egész GPU, mint az AMD RV770-je.

Az AMD a Radeon HD4830 piacra dobása óta kvázi uralja az alsó-közép kategóriát, szinte saját magának állított konkurenciát, hiszen a majdnem fele olyan gyors HD4670-nél alig pár ezer forinttal drágább a már említett chip. Így aztán az NVIDIA-nak maradt a felső-középkategória és a csúcskategória, ahol csetepatézhat. A GeForce GTX295 gyártását bár átmenetileg megszüntették, a sikerre való tekintettel újra piacra dobják majd, ám ezúttal egyetlen nyákon lesz mindkét grafikus mag, így a hűtést is áttervezik. De ezekből a kártyákból nem lehet túlságosan nagy profitot termelni, így eggyel lejjebb kell gondolkodni, ha aranytojást tojó tyúkot akar valaki a piacra dobni. Az AMD folyamatos árcsökkentésére az NVIDIA sem tudott mással válaszolni, igaz közben 192 helyett 216-ra bővítette a shaderek számát a GeForce GTX260-ban, de ez pont arra volt elég, hogy partiban legyen az amúgy fejlettebb architektúrára épülő Radeon HD4870-nel.

A TRÓNKÖVETELŐ SZÍNRE LÉP

Telt-múlt az idő és az AMD bejelentette, hogy újabb VGA-t dob piacra, amely első ránézésre nem sokban különbözik a már említett HD4870-től, ám a kutya a részletekben van elásva. A mag neve RV770-ről RV790-re módosult, ami már önmagában hordoz némi változást, a belső felépítés viszont maradt olyan, amilyen volt, azaz 800 shader, 16 raszter és 40 textúrázó egység 256 bites GDDR5-ös memóriákkal kiegészítve. Az órajelek 750/3600-ról 850/3900 MHz-re változtak és ez még semmi. Általában bevett szokás, hogy minden cég piacra dob gyárilag tuningolt kártyákat, amelyek pusztán megemelt órajelükkel és/vagy speciális hűtésükkel különböznek sima társaiktól. Ez már a múlté, mert bár a HD4890-ből is készülnek sima túlhajtott verziók, de az AMD most először kétféle chipet ad a gyártóknak. Az egyik egy mezei RV790, amelyből az alapórajeles, referencia HD4890-ek készülnek, a másik egy válogatott, 900 MHz-es RV790 GPU, amely a rossz nyelvek szerint 1 GHz-re is képes. Márpedig 1 GHz-en egy ilyen kártya 33%-kal gyorsabb elméletben, mint egy HD4870, ami már erősen a durva kategóriába tartozik. Nem meglepő tehát, hogy sokan kivárnak, ugyanis a 900 MHz-es OC verziók az április másodikai rajthoz képest pár hetet késnek, viszont áruk alig 6-7 ezer forinttal lesz magasabb, mint a referencia változatoknak. Természetesen emiatt mi is „csak" egy alap modellre tudtuk rátenni a kezünket, de örülhettünk, ugyanis a rajt másnapján már nekiállhattunk a teszteknek, amely elég meglepő eredményeket hozott.

Ezt előre lehetett sejteni és az NVIDIA is tudta, hogy az RV790 bizony erős GPU lett, így idő előtt bejelentette, hogy ő is készül ám valami egészen különlegessel (bővebben lásd a kiemelt boxot). Nem esett még szó arról, hogy miben különleges a magas órajelek mellett a HD4890 grafikus magja. Nos, a HD4870 nem volt éppen egy halk és hűvös kártya, ezen mindenképpen változtatni akartak a cégnél, így a HD4890 alapjául szolgáló GPU valamivel kisebb fogyasztással és hűvösebb működéssel büszkélkedhet, mindemellett a HD4870-től megörökölt gyári hűtés is minimálisan ugyan, de halkabban üzemel. Sokan panaszkodtak, hogy a HD4830-cal ellentétben a korábban megjelent HD4850 és HD4870 videokártyák nem kaptak normális energiagazdálkodási profilt, így 2D-ben is feleslegesen magas órajeleken zakatoltak, ennél fogva fűtöttek is rendesen, hiába voltak csendben. Ennek most szintén vége, a HD4890 bizony alaposan leszedi üresjáratban az órajeleket (240/3900 MHz), melynek köszönhetően 60 fok alá csökkent a grafikus mag hőmérséklete, de a memóriák és

»AZ NVIDIA VÁLASZOL: GEFORCE GTX 275«

Sajnos lapzártáig nem érkezett be tesztpéldány a zöldek válaszából. A kifejezetten a HD4890 ellen piacra küldött GeForce egy GTX 285 lényegében, a különbség a memóriavezérlőben (448 bit vs. 512 bit) és a minimálisan alacsonyabb órajelekben (633(1404)/2268 MHz vs. 648(1476)/2484 MHz) keresendő. Az 896 MB memóriával felvértezett VGA egy árban került a boltok polcaira a kihívó féllel (67-70 ezer forint), így lényegében még házon belül is konkurenciát csinált magának, hiszen a GTX 285 közel 30 ezer forinttal drágább nála. Következő számunkban kíméletlenül kivesézzük az új „zöld"-séget és összeeresztjük jelen tesztünk alanyával is.

»A MAGAS ÓRAJELEK SIKERÉNEK HÁTTERE«

Megegyező gyártástechnológia és megegyező architektúrális felépítés, mégis az RV790 sokkal magasabb órajelekre képes, mint elődje, az RV770. Jogosan merül fel a kérdés, hogy miért? Nos, az utód körül-belül hárommillió tranzisztorral többet tartalmaz, amelyet a mérnökök arra használtak fel, hogy egy speciális ellenállásokból épített ún. Decap gyűrűt tettek a GPU köré, amely csökkenti a magon átfutó jelek zajosságát. A teljes GPU-t újraidőzítették, a fejlett energiamenedzsmenttel pedig kímélik az egész videokártyát, így hűvösebb és tartósabb/hosszabb működést lehet elérni, ezáltal órajelekben is feljebb lehet merészkedni.

a feszültségszabályzó VRM modul hőmérséklete se haladta meg ezt az értéket jellemzően. Terhelés alatt azért már megjött a VGA hűtő hangja, de kétség kívül nem volt olyan zajos, mint elődje és hőmérséklete is valamivel alacsonyabb volt (75 fok környéke).

TUNINGPOTENCIÁL

Nagyon kíváncsiak voltunk, hogy tuningban milyen sikereket tudunk elkönyvelni, ha már létezik külön túlhajtott változat. Sajnos az 1 GHz-nek a közelébe se tudtunk menni, sőt a 900 MHz-et se sikerült nagymértékben túlszárnyalni, a tuning tesztek végül 915/4000 MHz-en készültek (a memória bírt volna valamivel többet is, de így is feleslegesen nagy sávszélessége volt). Természetesen megvizsgáltuk, hogy az ellenlábasok mire képesek szintén túlhajtott állapotban, de azt kellet tapasztalnunk, hogy bizony a HD4890 már alapórajelen is elszakadt a tuningolt GTX 260-tól, nem ritkán a csúcskategóriás GTX 285-öt püfölte, ami nagyon rossz hír az NVIDIA-nak tekintettel arra, hogy a két kártya között nagyságrendileg 30 ezer forint a különbség.

TESZTEREDMÉNYEK

Rendszeres olvasóink észrevehették, hogy frissítettük a tesztben használt alkalmazások listáját és kiszórtunk pár nevet. Helyüket olyan játékok vették át, mint a S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, a GTA IV vagy a HAWX. Ebből az első és az utolsó már DX10.1-es támogatással is bír, ami azért fontos, mert egyrészt ettől szebb is lesz és gyorsul is a játék. Szépséghibája a dolognak, hogy jelenleg csak az AMD kínál a legújabb DirectX-szel kompatibilis videokártyát (Radeon HD4000 széria), a GeForce-ok pedig jó eséllyel a DX11-ig nem is fogják támogatni.

Az eredmények magukért beszélnek, az NVIDIA kezd komoly bajba kerülni, ráadásul a sok-sok régi exkluzív gyártó sorra fordul el a cégtől és kezdi meg AMD alapú grafikus kártyák forgalmazását, mert jövedelmezőbb bizniszt látnak benne manapság. Ráadásul május elején itt a Radeon HD4770, amely az első 40 nm-es gyártástechnológiával készülő videokártya és az előzetes specifikációk alapján csúnyán bünteti fogja a 30 ezer forint körül/alatt ehelyezkedő termékeket. Egy szó, mint száz, az AMD apránként, de halad előre, míg az NVIDIA a matricákat cserélgeti és a meglévő grafikus magjaival sakkozik, ráadásul a folyamatos, kikényszerített árcsökkentéssel lassan a profit nagy részétől is el fog esni a cég. Őszig nem várható nagy durranás semmiképpen a cégtől, úgyhogy több szempontból is izzadni fognak a srácok nyáron.«

»A KANADAIAK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK: NYAKUNKON A HD4770«

Már februárban napvilágot láttak információk az AMD következő generációs alsó-középkategóriás videokártyájáról, de akkor még a szakemberek nem igazán akarták elhinni azt, amit láttak. A cég az első 40 nm-es GPU-val, az RV740-nel indítja útjára a Radeon HD4770-et, amely 640 shaderével és hozzá tartozó magas órajelével (750 MHz) bizony házon belül is komolyan veszélyeztetni fogja a HD4830 létjogosultságát, amelyet valószínűleg szépen lassan el is hagynak és helyét a HD4850 veszi majd át. Ahhoz, hogy olcsón lehessen gyártani a terméket az AMD a lehető legjobb kombinációt választotta: 128 bites memóriabusz (olcsó előállítás) és magas órajelű GDDR5-ös memóriamodulok (3200 MHz, szintén olcsó előállítás). A hivatalos start május negyedik napja, ajánlott fogyasztói ár pedig megegyezik a HD4830-ak jelenlegi árával, azaz itthon olyan 28 ezer forinttal számolhatunk.

MŰSZAKI ADATOK	HD4890	HD4890 OC	GTX260	GTX260 OC	HD4870	GTX285
GPU kódneve	RV790	RV790	GT200	GT200	RV770	GT200b
Gyártástechnológia	55 nm	55 nm	65 nm	65 nm	55 nm	55 nm
Shaderek száma	5x160	5x160	192	192	5x160	240
GPU (shaderek) órajele (MHz)	850	915	576 (1242)	650 (1400)	750	650 (1475)
Memória órajele (effektív)	3900 MHz	4000 MHz	2000 MHz	2200 MHz	3600 MHz	2480 MHz
Memória mérete	1 GB	1 GB	896 MB	896 MB	1 GB	1 GB
Sínszélesség	256 bit	256 bit	448 bit	448 bit	256 bit	512 bit
Memória sávszélesség	124,8 GB/s	128 GB/s	112 GB/s	123, 2 GB/s	115,2 GB/s	158,72 GB/s
ROP-ok száma	16	16	28	28	16	32
Textúrázók száma	40	40	64	64	40	80
Bruttó ár (eFt)	67-70	67-70	52-55	52-55	49-54	90-100
MÉRÉSEK						
Stalker Clear Sky Benchmark 1680x1050 Ultra Detail DX10.1						
Day	40 (23)	42 (25)	33 (20)	37 (22)	35 (21)	43 (26)
Night	50 (27)	54 (29)	45 (25)	49 (23)	43 (25)	56 (27)
Rain	57 (36)	62 (33)	50 (31)	55 (31)	50 (32)	64 (34)
SunShafts	25 (18)	28 (20)	22 (14)	24 (15)	22 (16)	29 (19)
Call Of Juarez Benchmark 1680x1050	53,4 (29,8)	-	32,9 (19,7)	-	48 (22,3)	41,7 (21,8)
The Last Remnant Benchmark 1680x1050	97,11	-	97,14	-	-	121
Tom Clancy s HAWX 1680x1050 4xAA DX1 .1	58	-	48	-	55	59
World In Conflict 1680x1050 Very High 4xAA 4xAF	41 (17)	-	40 (14)	-	38 (20)	47 (22)
Crysis 1680x1050 Very High 4xAA	24,1 (10,8)	25,7 (13,6)	18,6 (13,7)	20,8 (15,5)	21,7 (16,3)	24,7 (18,2)
Far Cry 2 1680x1050 Ultra Detail DX10	64,5 (39,5)	-	59,4 (37,5)	63,3 (40,5)	60,7 (36,4)	68,5 (42,2)
3DMark Vantage High - GPU Score	6290	6941	5853	6619	5569	8235
GTA IV 1680x1050 Max (View Distance 48)	39,28	-	38,3	-	39,9	38,4

Zárójelben a futás során mért legalacsonyabb érték.

A TÖKÉLETES EGYENSÚLY

írta» Horváth Patrik

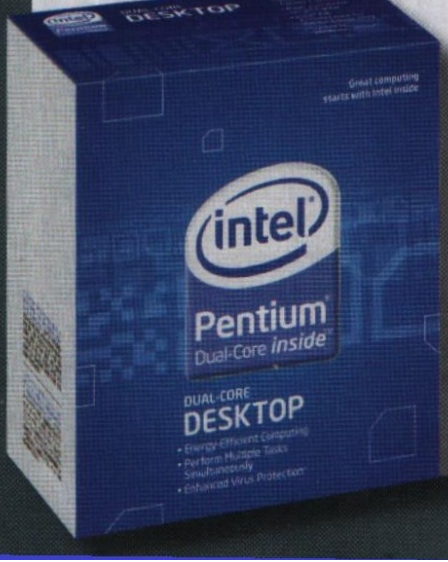
Milyen videokártyához milyen processzort?

Sok olyan levelet kapunk hétről hétre, ahol nagyon kiegyensúlyozatlan konfigurációkról kérnek véleményt tőlünk olvasóink. Ugyan már többször megpróbáltuk elmondani, hogy erős processzorhoz erős VGA, gyengéhez pedig gyenge, de úgy látszik, nem nagyon vannak tisztában a felhasználók azzal, hogy melyik csoportnál mi számít gyengének és mi erősnek.

Pontosan emiatt készítettük el jelen tesztünket, amiben egy belépő szintű és egy meglehetősen erős videokártyát próbáltunk végig a már sokat ajánlott Intel Pentium Dual Core E5200-zal és a szintén sokat javasolt Core 2 Duo E8400-zal. Manapság elég érdekes kérdés egy új gép összeállításakor (de még egy fejlesztésnél is), hogy processzorból vagy videokártyából vegyünk erősebbet (egyáltalán azonos-e az erőkülönbség a két területen), ha játékra használjuk elsősorban a masinát. Ehhez a sokáig ajánlott Radeon HD4670-et vettük kölcsön egy teszt erejéig és az Asus Magyarországtól kaptunk egy immáron 216 shaderrel meghajtott GeForce GTX260-at, amely úgymond a felső-középkategóriát képviseli. A két VGA között nagyságrendileg két és félszeres a teljesítménybeli különbség, amely stimmel az árcédulákon látható számoknál is, tehát mondhatjuk, hogy pont annyi kakaót kapunk, amennyit fizetünk érte.

A TESZT CÉLJA

Egészen más a helyzet akkor, ha a processzoroknál végezzük el ugyanezt a kutatást. Itt nehezíti a dolgokat az AMD Phenom II-es szériája, abból is a hárommagos sztár, az X3 710, amely 30 ezer forint alatti árával nagyon komoly nyomást tett az Intel vállára, aki csak nem akar árat csökkenteni. Ha ettől eltekintünk, akkor látható, hogy igazából két termék az, ami jobban fogy, mint a többi. Ez a két termék képezi jelen tesztünk CPU felhozatalát, az egyik a 18 ezer forintos E5200 (2.5 GHz, 800 MHz FSB, 2 MB L2 cache), a másik a több mint 40 ezres E8400 (3.0 GHz, 1333 MHz FSB, 6 MB L2 cache). Jól látható, hogy a két proci között árban több mint dupla különbség van, míg abszolút teljesítményben ezt eddig egyetlen tesztben sem tudtuk kihozni a szintetikus mérések során (tömörítés, videó kódolás, stb). Most viszont nem is erre az eltérésre voltunk kíváncsiak, hanem a játékok alatt nyújtott produkcióra, abból is inkább arra, hogy melyik processzor hol kezdi el fogni az erősebb VGA-t (ha fogja) illetve kiaknázható-e teljesen egy E5200-zal a Radeon HD4670-ben rejlő erő?



»CPU VAGY VGA LIMIT?«

CPU limit: a felbontás növelésével nem csökken érezhetően a játék sebessége; VGA tuning hatására nem gyorsul a játék; Élsimítás bekapcsolása nem jár látható teljesítmény veszteséggel; CPU tuning hatására nő a játékok teljesítménye
VGA limit: VGA tuning hatására egyenes arányosan nő a játékok sebessége; CPU tuningnál nem nő a játékok sebessége

TESZTKÖRNYEZET

Ehhez a szokásos tesztgépünket használtuk, a programválaszték pedig maradt a felújított szoftvercsomag, benne nagyobbnál nagyobb nevekkel és DX10-es alkalmazásokkal. Két beállítást használtunk: az egyik amolyan régi monitor tulajdonosoknak szól (1280x1024 közepes részletesség), meglehetősen CPU limites terület, a másik pedig amolyan közkedvelt játékos beállítás a 20-22"-os widescreen TFT tulajdonosoknak (1680x1050 maximális részletesség). Ezen felül megnéztük azt is, hogy egy azonos órajelre tuningolt E5200 mekkora elmaradásban van a nála sokkal-sokkal drágább alapórajeles E8400-zal szemben, ha csakis játékról van szó. Ahol nem láttuk értelmét, ott nem mértünk le mindent a gyengébbik VGA-val, hiszen 10-20 fps-nél nem sok vizet zavar már egy erősebb processzor.

MÉRÉSEK

Első tesztprogramunk a sokak által kedvelt (és még többek által szídott) 3DMark Vantage volt,

»TESZTKONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte GA-EP45-DS3, Intel Pentium Dual Core E5200 / Intel Core 2 Duo E8400, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, 320 GB Hitachi SATA2 HDD, Windows Vista Business SP1, AMD Catalyst 9.4, NVIDIA ForceWare 182.50

VGA	Radeon HD4670 512 MB			GeForce GTX 260 896 MB		
CPU	Pentium DC E5200		Core 2 Duo E8400	Pentium DC E5200		Core 2 Duo E8400
CPU órajel	2.5 GHz	3.0 GHz	3.0 GHz	2.5 GHz	3.0 GHz	3.0 GHz
3DMark Vantage (Performance) - GPU Score	2978	2984	3014	9073	9194	9265
3DMark Vantage (High) - GPU Score	-	-	-	6308	6372	6396
Stalker Clear Sky 1280x1024 High+Full Dyn. L.	60 (30)	70 (39)	72 (37)	67 (32)	77 (32)	103 (43)
Stalker Clear Sky 1680x1050 Ultra+ Enchanced Full Dyn. L.	-	-	-	46 (22)	51 (27)	54 (33)
Call Of Juarez 1280x1024 High	28,6 (13,5)	28,7 (13,7)	28,8 (13,4)	44,7 (24,6)	45 (25,4)	45,5 (25,4)
Call Of Juarez 1680x1050 High	-	-	-	37,4 (19,7)	37,6 (21,4)	38 (21,2)
The Last Remnant 1680x1050	31.7	32.2	34.5	82.7	95.3	100.1
HawX 1280x1024 Max DX9	67	72	80	75	89	109
HawX 1680x1050 Max DX9	-	-	-	70	85	107
Far Cry 2 1280x1024 Medium DX9	55,6 (31,9)	66,6 (36,6)	73,1 (41,4)	65,3 (39,6)	78,4 (48,3)	98,5 (64,9)
Far Cry 2 1680x1050 Ultra DX10	31,7 (14,8)	32,5 (16,2)	32,3 (16,3)	44,3 (25,1)	51,7 (30,5)	61,7 (40,8)
Crysis 1280x1024 Medium	45 (26,4)	51,8 (31,3)	56 (34,9)	53,1 (31,1)	63,1 (37,6)	78,9 (52,7)
Crysis 1680x1050 High	-	-	-	35,6 (20,6)	38,7 (21,3)	43,7 (29,1)

amelyben jól látható, hogy minimális különbséget eredményezett a CPU-k közti különbség még akkor is, ha alapórajeles eredményeket vetettünk össze. A furcsa az, hogy hiába csökkentettük a részletességet a Performance profilra (1280x1024), még a brutálisan erős GTX260 se tudott igazán mit kezdeni az E8400-zal.

Stalkerben már sokkal érdekesebb a helyzet. A HD4670 jól láthatóan megelégszik az E5200 által nyújtott kakaóval, hiszen az alacsony felbontás ellenére se tud begyorsulni CPU csere után. Ezzel ellentétben a GTX260-at borzalmasan megfogja ugyanez a proci, még akkor is, ha azonos órajelre tuningoljuk, mint amennyivel az E8400 alapból rendelkezik. Itt már jól látszik, hogy a két termék közti árbeli differencia teljesítményben is jelentkezik, ami félig megsemmisülni látszik, amikor „rendes" gamer beállításokat használunk, és magasabb felbontásra kapcsolunk. Érdemes egyébként végig a zárójelben lévő számokat (amelyek a minimális fps-t jelentik) is figyelni, hiszen van olyan helyzet, amikor az átlag fps ténylegesen alig nő, viszont a minimális sebesség drasztikusan csökken a lassabb processzor miatt.

»IDEÁLIS CPU-VGA PÁROSOK«

Pentium Dual Core E5200	– Radeon HD4670, GeForce 9600GT
Phenom II X3 710	– Radeon HD4830/4850, GeForce 9800GT/9800GTX+/GTS250
Core 2 Duo E8400	– Radeon HD4870/4890, GeForce GTX260/GTX285

A Call Of Juarez mindig is gyilkolta a VGA-kat, így nem csoda, hogy egyik processzor sem tud semmi extrát felmutatni. Ebben a játékban az a rendszer diadalmaskodik, amelyikben gyorsabb a videokártya (és hozzá kell tenni, hogy jelen esetben a Radeonok vannak helyzeti előnyben azonos árkategóriát nézve).

A The Last Remnant megint vegyes limites, ugyanis a HD4670 nem igazán tud tovább gyorsulni az egyre erősebb CPU-kkal, míg a GTX260 azért összeszed jópár fps többletet, de látszik, hogy egy bizonyos órajelnél már a magasabb rendszerbusz és a háromszor akkora cache memória se sokat nyom a latban.

A Tom Clancy nevével fémjelzett HawX-ban direkt nem használtuk a DX10-et, ugyanis az a kelleténél jobban megfogta volna a kártyákat. Helyette maradtunk a maximális részletességnél és a négyszeres élsimításnál és csak a felbontásokat piszkáltuk. Itt is jól látszott, hogy élsimítás ide vagy oda, még a HD4670 is gyorsult az E8400-tól, a GTX260-ról pedig nem is beszélve. Ez a gyorsulási mérték a felbontás növelésével sem múlt el, úgyhogy tisztán látszik: a HawX DX10 nélkül szinte bármilyen kártyán CPU limites.

A felturbózott CryEngine-re épülő Far Cry 2 szintén ebbe a kategóriába esik, annak ellenére, hogy ott mindent maximumra tekertünk, amit csak tudtunk (élsimítást kivéve), egyedül 1280x1024-ben használtunk DX9-et és közepes részletességet. Ez meg is látszott az eredményeken, hiszen még a HD4670-et se tudtuk teljesen kihajtani a tuningolt E5200-zal, míg a GTX260 még a brutális DX10-es profillal is képes volt gyorsulni az E8400 jelenlététől. A játék egyébként processzor tekintetében meglehetősen jól skálázható, hiszen nem csak kettő-, hanem többmagos támogatással is bír (ez a Phenom II X3 tesztnél nagyon jól látszott múltkor).

Az elődnek és sokkal optimalizálatlanabbnak számító Crysisban is pontosan ugyanezt figyeltük meg, ám itt még szembetűnőbb volt (talán az alacsonyabb átlagsebesség miatt) a minimum fps-ek durván eltérő alakulása. Amíg a tuningolt E5200 1-2 fps-t tudott hozni, addig az azonos órajelű E8400-tól a GTX260 brutálisan begyorsult (és a HD4670 is kapott egy kis löketet).«

»ÖSSZEGZÉS«

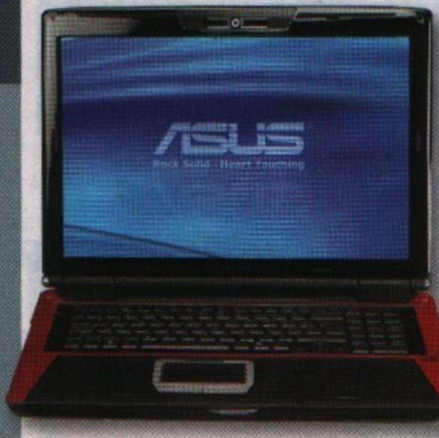
Jól látható tehát, hogy nem mindegy milyen processzort teszünk videokártyánk alá, de azt is figyelembe kell vennünk, hogy jól osszuk el a rendelkezésre álló pénzösszeget és inkább picit erősebb videokártyát és picit gyengébb processzort vegyünk, ha tehetjük. A kiegészítő boxokban pár apró tanácsot is adunk, hogyan vehetjük észre a CPU illetve VGA limitet, továbbá melyik videokártya mellé melyik processzor illik.

Vásárlási tanácsok gamer noteszgépek beszerzéséhez

JÁTÉK KORLÁTOK NÉLKÜL?

Az elmúlt időszakban meglehetősen sok levelet kaptunk notebokokkal, azon belül is játékra is alkalmas gépekkel kapcsolatos kérdésekkel, ezért úgy döntöttünk, hogy kicsit körbejárjuk a témát, némi vásárlási tanácsadással fűszerezve.

írta» Horváth Patrik



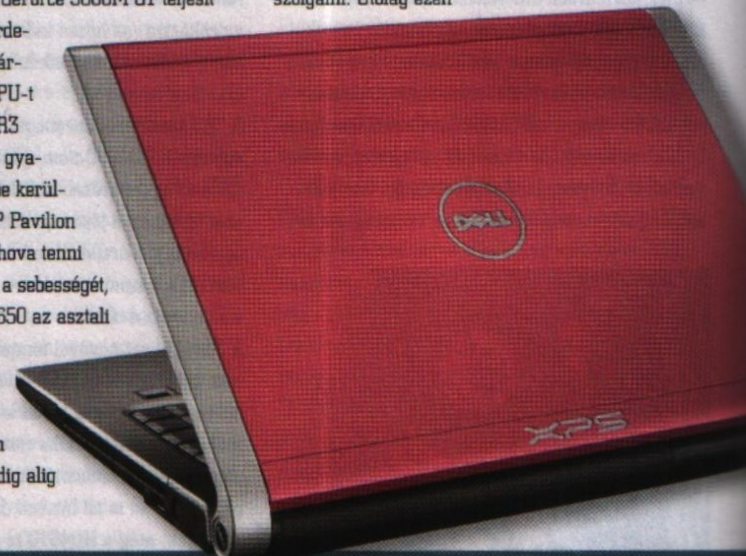
Joggal merül fel a kérdés, hogy egy alapvetően hurcolászásra kitalált eszközön miért akar az ember játszani (és itt most nem a flash alapú, böngészőkben futtatható programokra gondolunk)? Bizonyos szempontból a média műve az egész, a reklámkampányok nélkül aligha sikerült volna keresztülvinni a gamer notebook kategóriát a felhasználókon. Először az ún. DTR (DeskTop Replacement) gépek jelentek meg, amelyek súlyosak, nagyok, drágák, de gyorsak voltak, ezeket jellemzően asztali társukhoz képest kisebb helyigényük miatt vették a tehetősebbek. Ezeken a gépeken már játszani is lehetett, hiszen az akkori mobil grafikus gyorsítók legjobbikai voltak bennük. Valahonnan innen indult a történet, hogy a kommersz érába is be kellene vonni a játékkedvet, így aztán a sok integrált grafikus rendszer mellett elkezdtek megjelenni a komolyabb diszkrét kártyát is tartalmazó megoldások – nagyjából 2-3 évvel ezelőtt. Mára ott tart az ipar, hogy külön vásárlói rétegnek tekintik a gamer társadalmat. Nemrég készült egy kutatás, hogy az ilyen gépet vásárlók miért döntenek az ennyire erős noteszgépek mellett, hiszen az akkumulátoros üzemidő drasztikusan csökken a gyors hardverekkel, így aztán utazásnál elveszítjük a notebook, mint termék előnyét. A válasz meglepő volt, a vásárlók többsége nem cipeli a gépet, hanem otthon használja, legfeljebb LAN party-ra mozdítja el a helyéről. Ebből azt szűrhetjük le, hogy a DTR gépek átalakultak gamer notebookokká az idő előre haladtával.

A LEGFONTOSABB SZEMPONTOK

Egy asztali gépnél megszokott a gyorsaság, de egy noteszgépnél a játékok betöltési sebessége és folyamatossága nagyon sok tényezőtől függ (lévén mindegyik lassabb asztali társánál). Első és legfontosabb a videokártya, lényegében ez a gamer notebookok lelke, ha úgy tetszik. Sok más alkatrésszel együtt ez sem cserélhető, így vásárlás előtt tisztában kell lennünk vele, hogy milyen gyors VGA-ra van igényünk (és malacperselyünk). A ma kereskedelmi forgalomban kapható (játékra szánt) noteszgépekben jellemzően Ati Radeon Mobility HD3650 illetve nVidia GeForce 9600M GT teljesít szolgálatot, azonban érdemes körültekintően eljárni, ugyanis mindkét GPU-t szerelik DDR2 és GDDR3 memóriával is, főleg a gyanúsan olcsó modellekbe kerülnek az előbbiek (pl. HP Pavilion sorozat). Hogy tudjuk hova tenni ezeknek a kártyáknak a sebességét, eláruljuk, hogy a HD3650 az asztali verzió sebességének kb. 70%-át, a 9600M GT (ami gyakorlatilag egy magasabb órajelen járatott 8600M GT) pedig alig 40%-át képes hozni (ez részben az NVIDIA remek átmatricázási tevékenységének köszönhető).

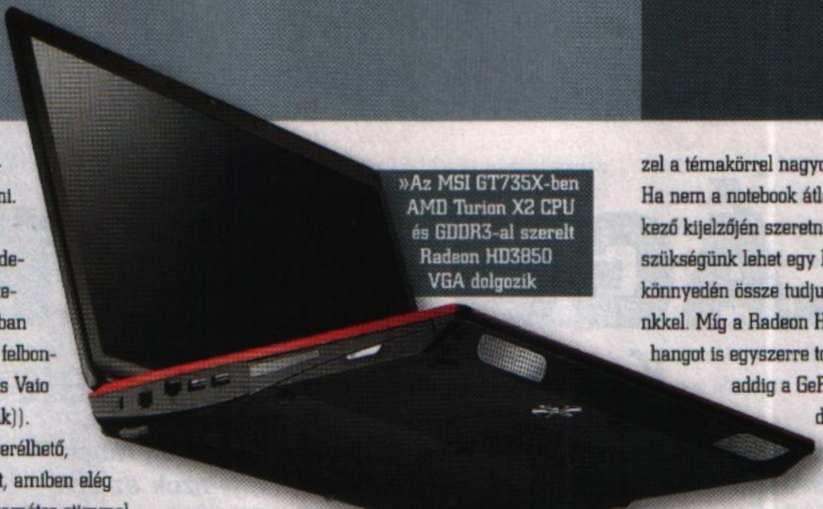
A 9650M GT (merthogy ilyet is találni) egy fejlettebb gyártástechnológiával készülő 9600M GT, előnye, hogy picit kevesebbet fogyaszt és ezáltal minimálisan, de kevesebb hőt is termel (nagyon kevés notebooknál fogunk vele találkozni).

A videokártyához szorosan kapcsolódik a kijelző kérdése. A mai noteszgépekbe játékra is alkalmas kijelzőket tesznek, legalábbis ami a válaszidőt illeti. Méretüktől függően felbontásuk is változik 1280x800-tól egészen akár 1920x1080-ig. Nem árt szem előtt tartani, hogy ezekben a TFT-kben az elektronika, ami a felskálázásért (upscalingért) felelős közel sem olyan jó, mint az asztali monitoroknál, így a natív (maximális) felbontástól való eltérés meglehetősen homályos képet fog eredményezni. El kell döntenünk, hogy milyen játékokkal szeretnénk a jövőben és a jelenben játszani, ugyanis csak akkor válasszunk nagy felbontású kijelzőt, ha a notebookban lévő videokártyával ki tudjuk azt szolgálni. Utólag ezen



GAMER NOTESZGÉPEK 300 EZER ALATT

GYÁRTÓ	ACER	HP	MSI	DELL
TÍPUS	EXTENSA 5630G	PAVILION DV5-1180EH	GX630X	XPS M1530
KIJELZŐ MÉRETE	15,4"	15,4"	15,4"	15,4"
KIJELZŐ FELBONTÁSA	1280X800	1280X800	1280X800	1440X900
PROCESSZOR	INTEL T6400 2.0 GHZ	INTEL T5800 2.0 GHZ	AMD ZM80 2.1 GHZ	INTEL T5800 2.0 GHZ
MEMÓRIA	2 GB	3 GB	4 GB	4 GB
VIDEOKÁRTYA	ATI HD3650 DDR2	NVIDIA 9600M GT DDR2	NVIDIA 9600M GT GDDR3	NVIDIA 8600M GT
MEREVLEMEZ	250 GB	250 GB	320 GB	250 GB
BRUTTÓ ÁR	167 EZER	223 EZER	247 EZER	293 EZER



»Az MSI GT735X-ben AMD Turion X2 CPU és GDDR3-al szerelt Radeon HD3850 VGA dolgozik

sem tudunk változtatni, így döntésünket vásárlás előtt kell meghozni. Ha filmnézésen is jár az agyunk, akkor a szokásos 16:10 helyett érdemes 16:9-es képaránnyal rendelkező notebookot keresni (ezek általában 1366x768 vagy 1920x1080 natív felbontással bírnak (kivéve a Sony egyes Vaio modelljei, amelyek 1600x900-asak)).

A merevlemez minden esetben cserélhető, így ha nem találunk olyan modellt, amiben elég nagy a vinyó, de minden más paraméter stimmel, úgy ne essünk kétségbe, ezt tudjuk a legolcsóbban és legegyszerűbben cserélni. Maximális méret 500 GB és az asztali gépekkel ellentétben a legtöbb notebooknál egyetlen hely van csak, ahova merevlemezt pakolhatunk, így ha még több tárhelyre van szükségünk, akkor maradnak a különböző külső USB-s megoldások. Memóriából szintén két foglalat áll rendelkezésünkre, melyekbe jellemzően maximum 4 GB RAM-ot tehetünk.

ZAJSZINT ÉS EGYÉB FINOMSÁGOK

Feljebb már érintőlegesen említettük a hűtés problémakörét. Nos míg a processzorokat viszonylag egyszerűen le lehet hűteni, addig a forrófejű grafikus chipeket már nagyobb művészet. Szomorú, de általában erre fordítják a legkevesebb figyelmet a gyártók, a lényeg, hogy ne süljön meg semmi, a zajszint teljesen másdolagos szempont, pedig a felhasználót ez is nagyban érinti (kivéve, ha játék alatt fejhallgatót használ). Tapasztalataink alapján a Dell XPS M1530 jár az élen a zajszint kérdésben (tehát ez a legcsendesebb), utána következnek – holtversenyben – az Acer legújabb 16:9-es Aspire-jei (6530G, 8530G) és a Toshiba Satellite A350, a sor végén pedig az Asus és az MSI gépei sorakoznak.

Kényelem szempontjából talán a billentyűzet okozhatja a legnagyobb problémát, ugyanis sok gyártó erőlteti a numerikus részt is, ezáltal összenyomorítva a normál klaviatúrát. Ugyan a W, A, S, D gombok jellemzően normális méretűek szoktak lenni (néhány noteszgépnél még ki is emelik őket, hogy könnyebben észrevegyük), a Shift és hozzá hasonló funkcióbillentyűk plusz az ékezetes karakterek is nagyon vékonyak tudnak lenni. Ami ennél is nagyobb gond az az iránygombok problémája. Ezzel szokott a legtöbb gond lenni, ugyanis a gyártók többsége előszeretettel suvasztja be a klaviatúra többi gombjai közé, sűrű mellényomásra késztetve a felhasználót, ami egy autóversenynél nem túl előnyös (és nem is kényelmes). Érdemes tehát olyan gépet választani, ahol a klaviatúra egyáltalán nincs összenyomva és az iránygombok is megfelelően el vannak különítve (a HP, Dell és Toshiba noteszek többsége ilyen). A touchpadra nem érdemes szót vesztegetni, ha sűrűn használjuk útközben a gépet, akkor legyen valamennyire kényelmes, ha otthon vagyunk úgyis egérrel fogunk operálni (márcsak a játékok miatt is). Arra viszont figyeljünk, hogy mocskos kézzel ne üljünk le a gép elé, mert itt nem lehet 2 ezer forintból billentyűzetet cserélni, ha leöntjük kakaóval vagy összekoszoljuk (így aztán ne is üssük-vágjuk).

Sok gyártó próbál felhasználókat speciális, olykor térhangzású hangszórókkal vásárlásra csábítani, de ezek többsége csak mese habbal. Filmnézésnél az egyetlen valamire való koncepciót az Acer Aspire 8930 családtól hallottunk, de a többség úgyis ki fogja kötni valamilyen hangfalrendszerre a gépét, így ezzel a témakörrel nagyon nem is kell foglalkoznunk. Ha nem a notebook átlag alatti minőséggel rendelkező kijelzőjén szeretnénk a filmjeinket nézni, akkor szükségünk lehet egy HDMI kimenetre ahhoz, hogy könnyedén össze tudjuk kötni plazma vagy LCD TV-nkkel. Míg a Radeon HD3650 alapból képes képet és hangot is egyszerre továbbítani ezen a kimeneten, addig a GeForce-oknál szoftveres megoldás kell hozzá, ez gyártótól és modelltől is függ, hogy rendelkezésre áll-e.

ÖSSZEFOGLALÁS

Végezetül érdemes elgondolkodnunk azon, hogy tényleg megéri-e ennyi kompromisszummal egy játékra korlátozottan, de alkalmas, többnyire nehezen hordozható gépre beruháznunk, nem egyszerűbb-e fenntartani mondjuk egy konzolt és egy könnyebb, hosszabb akkumulátoros üzemidővel rendelkező noteszgépet. Nyilvánvalóan ezt a kérdés mi nem válaszolhatjuk meg, hiszen minden attól függ, hogy mennyire akarjuk hordozni a mobilis játékgépünket. Ha nem igazán vinnénk sehova, akkor nem érdemes beruházni egy ilyen készülékbe, hiszen azonos áron jóval erősebb asztali gépet vehetünk, ráadásul mATX házzal és vezeték nélküli eszközökkel hasonló helyfoglalást produkálhatunk.

Zárásképpen megemlítenénk, hogy léteznek olyan notebookok, amelyek két videokártyával rendelkeznek (és itt most nem a Radeon Mobility HD4850X2-vel felvértezett Asus W90-re gondolunk). Egy integrált és egy dedikált VGA áll rendelkezésre attól függően, hogy éppen mit szeretnénk kezdeni a géppel. Így ha úton vagyunk, akkor felesleges egy HD3650/9600M GT, helyette sokkal jobban járunk egy negyed akkora fogyasztással bíró Intel GMA X4500MHD-val vagy egy Radeon HD3200-zal (esetleg egy Intel X3100-zal). Ilyen például a külön boxban szereplő Lenovo Thinkpad T400 is.

Ajánlatainkat külön táblázatos formába foglaltuk néhány főbb paramétert is kiemelve, jó böngészést mindenkinek! «

GAMER NOTESZGÉPEK 300 EZER FÖLÖTT

GYÁRTÓ	ASUS	MSI	TOSHIBA	ASUS	ACER	TOSHIBA	TOSHIBA
TÍPUS	G50 (BLU-RAY)	GT735X (BLU-RAY)	QOSMIO X300-11T	G71 (BLU-RAY)	ASPIRE 6530G	SATELLITE A350-13A	SATELLITE P300-1GQ
KIJELZŐ MÉRETE	15,6"	17,1"	17,1"	17,1"	16"	16"	17,1"
KIJELZŐ FELBONTÁSA	1366X768	1680X1050	1440X900	1440X900	1366X768	1366X768	1440X900
PROCESSZOR	INTEL P8600 2.4 GHZ	AMD TL-64 2.2 GHZ	INTEL P8600 2.4 GHZ	INTEL T9400 2.53 GHZ	AMD RM74 2.2 GHZ	INTEL P8600 2.4 GHZ	INTEL T6400 2.0 GHZ
MEMÓRIA	4 GB	4 GB	3 GB	4 GB	4 GB	4 GB	3 GB
VIDEOKÁRTYA	NVIDIA 9700M GT GDDR3	ATI HD3850 GDDR3	NVIDIA 9700M GT GDDR3	NVIDIA 9700M GT GDDR3	ATI HD3650 GDDR2	ATI HD3650 DDR2	ATI HD3650 DDR2
MEREVLEMEZ	320 GB	320 GB	320 GB	640 GB	320 GB	320 GB	320 GB
BRUTTÓ ÁR	420 EZER	303 EZER	414 EZER	545 EZER	206 EZER	268 EZER	246 EZER

»DUAL VGA-S OKOSSÁG: LENOVO THINKPAD T400«

Ugyan nem kimondottan gamer notesz, de mindenképpen érdemes egy kis figyelmet szentelni a Lenovo Thinkpad család T400-as tagjára, hiszen a masszív és biztonságos vázszerkezet mellett két videokártyával rendelkezik (egy Intel GMA X4500-zal és egy Radeon HD3650-nel). Ennek köszönhetően útközben hosszú üzemidőt, otthon pedig jó teljesítményt kapunk. A merevlemezvédelemmel és számos használható képességgel felvértezett gép ára viszont igen borsos, közel 400 ezer forint, ráadásul csupán 14,1"-os kijelzőt kapunk.

VILÁGOK HARCA

Konzolok a játékgépek ellen

A múltkori számban foglalkoztunk a PC vs. játékkonzol témával, most egy kicsit más aspektusból közelítjük meg a kérdést, hogy azok az olvasók is rálátást kapjanak arra, hogy mit lehet egy PC-vel és mit egy konzollal „megcsinálni", akik nem rendelkeznek egyik nextgen géppel sem.

írta» Horváth Patrik

Kezdjük a legelején: mi is az a konzol? A konzol alapvetően egy olyan egybeépített számítógép, amelynek belseje eltér egy hagyományos PC-től, speciális architektúrára épül és kifejezetten játékok futtatására készül. A programok és a kezelőfelület irányítása valamilyen speciális kontrollerrel történik. Életciklusuk általában 4-6 év, így kiszámítható, hogy nagyjából 2011-2012 körül várható a következő generációváltás. Léteznek otthoni és hordozható változatok is, előbbibe tartoznak a Playstation és Xbox szériák, valamint a Nintendo Wii is, míg útközben a PSP-vel (PlayStation Portable) illetve Nintendo DS-sel (Dual Screen) lehet szórakozni.

SPECIÁLIS KÖRNYEZET

Adódik a kérdés, hogy miért jó az, ha egy speciális platformot használunk, amely mellesleg hardver szempontból fejleszthetetlen/bővíthetetlen? Az kétségtelenül hátrány, hogy sok évre előre kell látni a hardverek fejlődésének irányát, meg kell saccolni, hogy 2-3-4 év múlva mi lesz a „menő" és itt nem csak a hardverre, hanem a tárolási formára is gondolunk. Ha kész a konstrukció, akkor piacra kerülés után már nem lehet változtatni, így ha túl gyenge lett az adott termék, akkor vagy a grafika lesz silány vagy kidobják az egész projektet a kukába és kezdik elölről (ezt még soha senki nem lépte meg). Hatalmas előny viszont, hogy a gépekbe nem lehet belenyúlni, ezért mindenki ugyanazzal a termékkel rendelkezik, ergo sokkal könnyebb egy adott gépre programozni, optimalizálni, mint húszféle videokártyára (itt gondolhatunk akár eltérő DirectX verziókra is) és megannyi processzorra. Ezáltal sokkal jobban ki lehet használni az adott vasakat, egy PC-nél már gyengének számító megoldáson meglepően szép látványt lehet elérni (elég csak a Gears Of Wart, az Unchartedet vagy a Killzone 2-őt említeni). Nincsenek grafikus beállítások, így az emberek egy idő után teljesen leszoknak a látvány elemezéséről, sokkal inkább a hozzáadott tartalom, a történet vagy a játék irányításából fakadó játékélmény kerül előtérbe.

JÁTÉKSTÍLUSOK

Kering egyfajta tévhit internetszerte, ez pedig az FPS játékok irányításával kapcsolatos. Az tény, hogy az egérnél és a billentyűzetnél nincs gyilkosabb kombináció, azzal viszont már lehet vitatkozni, hogy magán a játékélményen mennyit ront vagy javít egy kontroller használata. Kezdetben biztos, hogy nagyon szokni kell a PC-n edződött gémereknek, de egy idő után erre is ugyanúgy rá fog állni a kezük, mint az előbb említett kombinációra. Mindazonáltal a konzolos FPS-ek úgy vannak megírva, hogy figyelembe veszik a kontrollerrel való irányítás lassúságát.

Vannak bizonyos játékstílusok, amelyek részben vagy teljes egészében eltűntek a számítógépekről. Ide sorolhatók a platform és a verekedős játékok egyaránt, de az akciójátékok szerelmesei is nagyon ritkán kapnak megfelelő utánpótlást. Konzolokon ezzel szemben nem ritkák az FPS-ek, sőt stratégiai játékokból is jelent már meg pár, legutoljára a nem túl jól sikerült Red Alert 3.

»KONZOL BOLTOK«

Ha valaki konzolozásra adja a fejét, akkor nem árt tudni, hogy legjobban a különböző konzolboltokban jár az ember. Annál is inkább, mert ezekben a konzolos boltokban lehetőség van a játékok csereberélgetésére, illetve használt programok adásvételére. Amiről úgy gondoljuk, hogy szívesen játszanánk vele, de nem lesz maradandó alkotás, azt nyugodtan megvehetjük pár ezer forinttal olcsóbban használtan (majd visszavihetjük és elcserélhetjük egy másik programra).«

MEGJELENÉSEK

Sokan felhördülnek, amikor egy-egy játék nem jelenik meg PC-n vagy csak jóval később, mint konzolokon. Nos, ennek számos oka van. Egyrészt vannak olyan cégek, akik világ életükben konzolra fejlesztettek és eszük ágában sincs PC-re kódolni. Vannak olyanok, akik ugyan programoztak PC-re játékot, de sokkal nagyobb sikereket értek el konzolon, így elsődleges platformként itt is maradtak. Végül, de nem utolsósorban vannak azok a fejlesztő csapatok, akik minden létező piaci szegmensben jelen kívánnak lenni. A megjelenéshez és az exkluzivitáshoz szorosan kapcsolódik a játékok ára és a wareztevékenységek százalékos megoszlása is. Bizonyos régiókban (főleg szegényebb országokban, mint hazánk is) nagy vásárlóerőt jelentenek azok a felhasználók, akik magát a gépet megveszik, viszont a játékokat már különböző illegális forrásokból szerzik be. Nem véletlen, hogy itthon sokkal népszerűbb az Xbox360, mint a Playstation 3, hiszen utóbbinak még mindig nem sikerült feltörni a Blu-Ray védel-

»LINUX TELEPÍTÉS PS3-RA«

Sokféle disztribúciót telepíthetünk a Sony konzoljára, a legnépszerűbbek: Debian, Fedora, Yellow Dog, Ubuntu, OpenSUSE és Gentoo. Mindegyiknek megvan a Cellre optimalizált, kifejezetten PS3-mas változata és mindegyik ingyenesen használható. Telepítésük könnyedén zajlik, a rendszer egy külön partícióra kerül, így mindenképpen a konzol használata előtt döntsük el, hogy szükségünk van-e valami egyéb rendszerre (jelen esetben a Linuxra), más különben utólag csak akkor tudunk nekiállni telepíteni, ha minden adatot letörlünk a beépített merevlemezről (a particionálás miatt). Sajnos az NVIDIA videokártyát (RSX) még nem engedélyezte a Sony, hogy használni lehessen bármire az XMB alapú rendszeren kívül, így Linux alatt a 2D-s kezelőfelület is processzorból fut.«

mét. A PC-s játékoknál a warez tevékenység kiugróan magas, így nem csoda, hogy egy-egy nagyobb címből is alig adnak el egy milliónál több példányt világszerte, míg esetleg ugyanezen játék konzolos verziójából akár háromszor-négyszer annyi példány is gazdára talál.

KÉNYES KÉRDÉSEK

Itt jönnek képbe az árak: amíg egy PC-s játék 7-11 ezer forint között mozog megjelenéskor, addig egy PS3 vagy X360 szoftver 12-14 ezer, tehát átlagosan 3-4 ezer forinttal drágább egy játék konzolra, igaz az alá való vasat egyetlen egyszer kell megvenni (kiszereléstől és fajtától függően 45-85 ezer forintért) és onnantól számítva az hosszú évekig még játékgép marad. Kiszámolható tehát, hogyha egy hónapban két játékot szeretnénk megvásárolni, akkor évente 70-80 ezer forinttal többet is elkölthetünk, ha konzolt tartunk egy játékra is alkalmas PC helyett. De! Lehetőség van konzolboltokban és különböző fórumokon a használt játékok csere-beréjére illetve adás-vételére, vagyis ha úgy gondoljuk, hogy egy adott programmal többet már nem fogunk játszani és csak a porfogó szerepét tölti be, akkor máris értékesíthetjük, esetleg elcserélhetjük valami olyanra, amit még nem próbáltunk. Sajnos ezt PC-s játékoknál esélytelen lebonyolítani, mert a nagy többség még használtan se vevő egyetlen eredeti szoftverre sem, nem csoda hát, hogy főleg a konzoljátékokból igyekeznek az erre szakosodott üzletek is bevételt faragni.

A konzolokat egy mindenre alkalmas számítógéppel összevetni nem igazán szerencsés. Átvitt értelemben egy konzolt egy modern grafikus kártyával kell összevetni, hiszen egy PC-ben főleg utóbbi az, ami meghatározza a játékok futtatásának képességét, míg a konzolnál maga a vas egésze az, ami változatlan és ezáltal évekre előre elegendő. Minden konzol tulajdonos használ számítógépet, hiszen – bár van beépített böngésző minden modern konzolban – a mindennapos feladatokra sokkal kényelmesebb egy nagyfelbontású kijelző előtt ülni egérrel és billentyűzettel, mint egy LCD TV előtt punnyadni egy kontrollerrel. Ha így gondolkodunk, akkor rájöhetünk, hogy a konzol ára nagyjából megegyezik egy felső-középkategóriás videokártya árával, a különbség annyi, hogy míg utóbbi fél-egy éven belül elavul (de legalábbis drasztikusan amortizálódik), addig a konzolok ára csak nagyon kis mértékben változik.

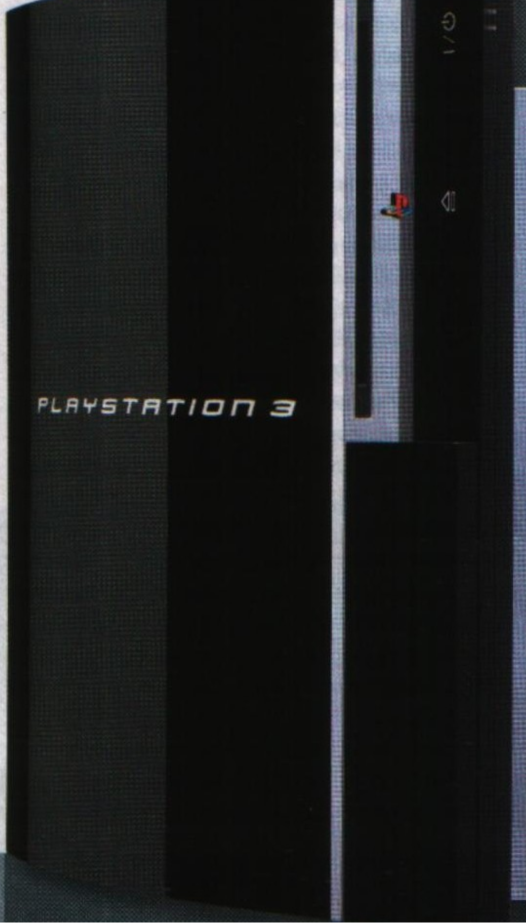
PLUSZ SZOLGÁLTATÁSOK

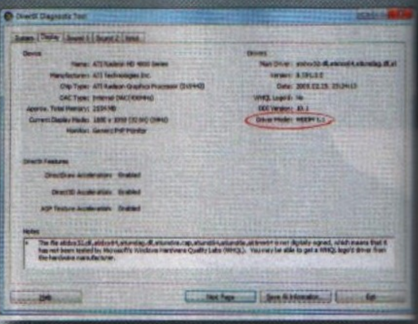
A konzol tehát alapvetően egy célhardver, egy játékgép, de mit lehet még vele kezdeni, ha éppen nem óhajtjuk kiirtani a Földet? Nos, a Nintendo Wii képességei nagyon szerények, így vele nem is igazán érdemes foglalkozni, mert a lassú hardver miatt nem igazán tesznek a gép alá normális alkalmazásokat. Az Xbox360 már sokkal izgalmasabb, általában Windows-ról szokták hálózaton keresztül megosztani a számítógépen tárolt videókat, amelyeket TV-n így könnyedén le lehet játszani, egyéb fontos funkciót nem tölt be ez a konzol. A Playstation 3 egyértelműen a legizgalmasabb gép a nextgen konzolok közül, hiszen a hétmagos IBM Cell processzorban iszonyú erőtartalékok vannak, ráadásul a Sony minden segítséget igyekszik megadni a fejlesztőknek. Ha úgy gondoljuk, telepíthetünk Linuxot, így különböző olyan alkalmazások is elérhetővé válnak, amelyek a gépen alapból nem találhatók meg (pl. Skype vagy MSN kliens). A PS3 is ugyanúgy képes hálózatról (akár vezeték nélküliről is) médiafájlokat lejátszani (zene, kép, film). Végül, de nem utolsó sorban érdemes megemlíteni a Blu-Ray filmek lejátszásának képességét, ami már adott egy ilyen konzollal, nem szükséges plusz kiegészítőket vásárolnunk ahhoz, hogy élvezhessük a nagyfelbontású filmeket.

ÖSSZEFOGLALÁS

Általánosságban tehát elmondható, hogy amíg a konzol egy célhardver kiegészítve pár funkcióval, addig egy számítógép teljesen általános használatra megtervezett eszköz, amellyel mellesleg játszani is lehet – ha az ember odafigyel milyen videokártyát és processzort vásárol. Sajnos PC-re mostanában nagyon silány minőségű alkotások érkeznek, így egyre ritkábban szögez minket bármi a gép elé, ami azért rossz, mert így sokkal lassabban jön vissza játékélményben egy jobb videokártya és/vagy CPU ára, míg konzoloknál nincs igény a fejlesztésre (megteszik ezt kódolás során a játékprogramozók). Zajszint szempontjából a Wii áll a legjobban, igaz ő a leglassabb, őt követi a PS3 egészen csendben, majd a sort az Xbox360 zárja (főleg hangoskodó DVD-meghajtója miatt).

Vásárlási tanácsként tehát elmondható, hogy azt a platformot szemeljük ki elsődlegesként, amelyikre a legtöbb olyan játék elérhető, amivel játszani szeretnénk. PC-t mindenképpen fogunk használni, így felesleges azon vitázni, hogy kiváltják-e a konzolok a PC-t. Nem, nem váltják ki és soha nem is fogják, csupán egy alternatívát kínálnak, ha játékra adnánk a fejünket. Mindenkinek el kell döntenie, hogy a piros vagy a kék kapszulát veszi be.«





EGY SZABVÁNY MIND FELETT

DirectX 11 – az új generáció

Írta: Martinm

A DX9 nem hozott korszakalkotó újdonságokat: sikeres lett. A DX10 megreformálta a szabványt: majdnem belebukott. A DirectX 11 ismét sok újdonságot hoz, de vajon mi lesz ennek az ára?

A Microsoft minden erejével a Vistánál elkövetett baklövéseket igyekszik elkerülni. Ez egyaránt igaz a hardverigényre, kompatibilitásra és kezelői felületre is, ahogy a cég feltett szándéka a Windows 7-et a játékosok kedvenc PC-s platformjává alakítani. De mi fogja meggyőzni a játékosokat? Először is kompatibilitás, aztán fontos a sebesség, na és a látványos újdonságok sem hiányozhatnak.

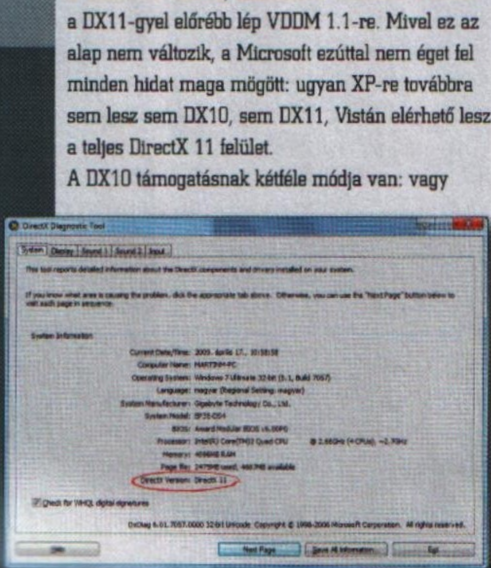
DIRECTX 11: AZ ÚJ PC NEM FELTÉTEL

A DX10 még épp csak elterjedt a játékfejlesztők körében, egyelőre (egy-két címet leszámítva) minden játék fut XP+DirectX 9 alatt is, ráadásul a DirectX 9c óta alig kaptunk új, látványos grafikai megoldásokt, mégis küszöbön az utód, a DirectX 11 megjelenése. A Vista SP1 egy köztes verziót is bevezetett DirectX 10.1 jelzéssel, amit azonban csak az ATI Radeon videokártyák – és igen kevés játék – támogatnak.

A DirectX 11 mérföldkő lesz, ami mind grafikában, mind általános célú GPU kihasználásban sok újdonságot vezet be. A felhasználók már megtanulták félni a „forradalmi" vagy „alapjaitól újraépített" szabványokat, hiszen ez szinte minden esetben inkompatibilitással jár. A DirectX 11-nél ennek elkerülésére kínosan ügyel a Microsoft, ezért a DX11 több új szolgáltatása is elérhető lesz régebbi, DirectX 10-es videokártyával.

A DX10-es gondok javarészét az új drivermodell, a VDDM 1.0 okozta, ami most a Windows 7-tel és a DX11-gyel előrébb lép VDDM 1.1-re. Mivel ez az alap nem változik, a Microsoft ezúttal nem éget fel minden hidat maga mögött: ugyan XP-re továbbra sem lesz sem DX10, sem DX11, Vistán elérhető lesz a teljes DirectX 11 felület.

A DX10 támogatásnak kétféle módja van: vagy



100%-osan támogatja egy VGA, vagy sehogyan sem. A DirectX 10-zel ellentétben az új szabvány egy kiterjesztés lesz, ami alapjaiban a DX10-re és 10.1-re épül. Ennek a rugalmasságnak köszönhetően a DirectX 11-es játékok egy DX10-es, Vistás gépen is el fognak futni. Nem maradt el azonban a fejlesztés sem, de az újdonságok, mint például a tesszelláció kihasználásához szükségünk lesz DX11-es hardverre.

ÚJ GENERÁCIÓS LÁTVÁNY

A DX11 számos újdonságot vezet be, amivel a látvány akár az új generációs játékkonzolokat is lepipálja. Ehhez az MS fejlesztői átalakították a DX11 futószalag felépítését, és kiegészítették három állomással. Az ok pedig a tesszelláció, aminek segítségével nagy poligonszámú karaktermodellek jeleníthetőek meg viszonylag kevés adat és erőforrásigény mellett (ilyet használ az Xbox360 is). Mindez úgy lehetséges, hogy az alacsony részletességű modelleket a GPU hardveresen „egészíti ki" több részlettel, amiben a hull és a domain shaderek vannak a fixen programozott, tesszellációt végző egység segítségére. Ezzel leegyszerűsödik a LOD, könnyebben lehet skálázni a látványt a különböző GPU-kra, kisebb lesz a memóriaigény és még némi CPU erőforrás is felszabadul, tehát rendkívül hasznos újdonsága lesz ez a DX11-nek. Ugyan tesszellációs egységet a HD2000-es szériától minden Radeon tartalmaz (a GeForce-ok nem), ezek nem kompatibilisek a DX11-ben megjelenővel.

A VGA MÁR NEM CSAK JÁTÉK

A másik komolyabb változtatás a DX11-ben az általános célú felhasználást segíti, amit GPGPU-nak szoktak rövidíteni (General Purpose GPU). Ennek érdekében vezeti be a Microsoft a compute shadert, ami kifejezetten a hagyományos, masszívan párhuzamosítható programok (nem játékok) gyorsítására lett kifejlesztve. A Microsoft feltett szándéka, hogy az erre a célra kifejlesztett OpenCL szabvány helyett a DirectX (pontosabban D3D) legyen a programozási felülete az általános célú GPU felhasználásnak is. Egyelőre még nem késett el ezzel, hiszen az ATI a Stream és OpenCL szabványok mögé állt, az NVIDIA pedig a saját CUDA-ját erőlteti (de az OpenCL támogatás is várható), vagyis összefogásnak semmi jele. Mindezek tetejébe a jövőre megjelenő Intel Larrabee chip, ami több, Pentium alapokra épített magból épül fel, egyiket sem fogja támogatni (viszont a DX11-es compute shadert 99%, hogy igen). A compute shader felhasználási területei között a videokódolás és speciális felhasználás mellett azért játék vonatkozású témákat is találhatunk: fizika, mesterséges intelligencia és ray tracing.

Ezeken a látványosabb újdonságokon felül még számtalan hasznos fejlesztés lesz a végleges DX11-ben. Például a DirectX kód végre többszálú lesz (még a DX10 is egy szálra lett programozva!), így akár már meglévő, többmagos CPU-val szerelt PC-nken, régi játékainknál is tapasztalhatunk némi gyorsulást.«

ÚJ SZABVÁNY, RÉGI CSATLAKOZÓ

Sugárhajtású USB 3.0

Nehéz lenne olyan PC-t vagy bármilyen mobileszközt találni, amin nincsen USB csatlakozás: minden és mindenki használja, de a HD korában az USB 2.0 sebessége már nem elegendő, ezért elkészült a 3.0, ami a szokásokhoz híven mindenben rálicitál elődjére.

Írta: Martinm

Számoljunk csak vissza: az USB 2.0 már 8 éves, és mind a 8 éve alatt hihetetlen sikernek örvendett. A már akkor is nagyon lassú, de széles körben használt és olcsó USB 1.1 szabvány után a 2.0 pillanatok alatt elterjedt és a PC, valamint minden más számítástechnikai eszköz standard kapcsolódási felülete lett. Ezt használják a mobiltelefonok, az iPodok, a külső adattárolók, a digitális fényképezőgépek és kamerák és még sorolhatnánk. Mondhatni egy külön sportág lett, kifejezetten a távol-keleti gyártók körében, hogy minél extrémebb eszközöket kössenek USB-re (amiből 99%-ban csak a tápellátást használják fel).

Azonban az USB 2.0 sem élhet örökké, 480 Mbit/s-os adatátviteli sebessége ma már meglehetősen szűk keresztmetszet, különösen a külső adattárolók esetében. Legyen bár egy szimpla USB kulcs, 2,5 colos külső merevlemez vagy hatalmas kapacitással rendelkező, 3,5 colos HDD-re épülő adattár, a nyolc éve még kiváló sebesség ma már semmire sem elegendő. Hiába nőtt a kapacitás, terjedtek el a HD filmek, a sebesség konstans maradt, így az USB 2.0 megérett a nyugdíjazásra. Szerencsére a tervezők úgy álltak neki a fejlesztésnek, hogy tudták, a visszafelé kompatibilitást tilos megszakítaniuk, ahogy azzal is tisztában voltak, hogy nagyságrendi gyorsulásra van szükség ahhoz, hogy egy újabb hosszú életű és mindvégig sikeres szabványt alkothassanak.

A SATA-NÁL GYORSABBAN

A fejlesztőcsapat oszlopos tagja, az Intel 2007 szeptemberében kezdte meg az új szabvány kidolgozását, amit egyszerűen USB 3.0-nak nevezték el. Hiába a meglévő alapok, egy új szabvány kifejlesztéséhez idő kell, így egészen idén januárig kellett várni az első USB 3.0-ás külső merevlemez (Seagate) megjelenéséig. Ezt idén (de még inkább 2010-ben) temérdek más, USB 3.0-ás eszköz követi, ezért utánajártunk, mire kell számítanunk az USB 3.0 megérkezésekor, milyen újdonságokat kapunk és mihez kezdünk majd régi eszközeinkkel.

Kétség kívül az USB 3.0 legfontosabb újdonsága a hihetetlen sebesség: az 5 Gb/s-os sávszélesség elegendő arra, hogy nagyjából egy CD-t egyetlen másodperc alatt átmásoljunk (papíron 625 MB/s). Ez az 5 Gb/s nagyságrendi ugrásnak tekinthető, hiszen nemcsak, hogy a Firewire-t, de a 300 MB/s-ával vezető SATA II-t is megelőzi. A 10x-es gyorsulás mellett azonban a legfontosabb, hogy az USB 3.0 megőrzi a 100%-os kompatibilitást, azaz minden régi eszközünket megtarthatjuk.

Az USB 3.0 a már ismert, háromféle sebességen (LowSpeed, FullSpeed, HighSpeed) felül egy újat vezet be SuperSpeed néven, ami 5 Gb/s-os sávszélességet biztosít. Mindehhez az USB 3.0 a meglévő négy vezeték mellett öt újat igényel. A nagysebességű adatátvitelhez érpárokat használtak (és plusz egy földelést), amik közül az egyik az adatküldésért, a másik az adatfogadásért felel.

A külön árnyékolás a zavarok és zajok kiszűrése miatt szükséges, továbbá az USB 3.0 csatlakozónál az érintkezőket fedő külső fémborítás is kötelező.

A dupla érpár hatalmas előny, ha a sebességről van szó: duplex módon az adat egyidejűleg mindkét irányban közlekedhet.

A normál USB 2.0-ás csatlakozóban az érintkezők érintetlenül, a már megszokott helyen találhatóak, az USB 3.0-ásakat pedig ezek fölé helyezték. A többi USB-s csatlakozónál némi fizikai változtatásra is szükség volt, ám a kompatibilitást ezeknél is mindvégig megőrizték.

FORMA 1-ES, MÉGIS KIS FOGYASZTÁSÚ

Az USB 3.0-nál újfajta adattovábbítási módszert használnak. A routing, vagyis direkt címzés technológiával az adó sokkal gyorsabban megtalálja a címzettet: míg USB 2.0-nél, pollinggal minden eszköz megkapta a kiküldött adatot, addig itt direktben, csakis egyetlen eszközhöz továbbítódik az adat. Ezzel a megoldással sávszélességet spóroltak és az energiatakarékosságot is javították. Az USB 3.0-ás eszközök négyféle alvási üzemmódba kapcsolhatnak, ami az USB 2.0 pollingjával elképzelhetetlen volt (minden eszköznek minden adatcsomagot ellenőriznie kellett).

Az USB 3.0 nem bánik szűkmarkúan az áramerősséggel sem. USB 2.0-nál 100 mA jár minden eszköznek, amit 500 mA-ig lehet feltornázni.

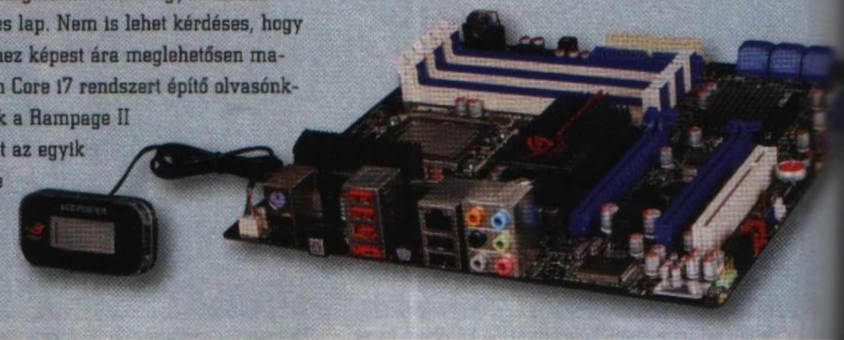
Az új szabvány alapértelmezetten 150 mA-t juttat minden eszköznek, ami egészen 900 mA-ig növekedhet. Sajnos ez továbbra sem elegendő a külső, 3,5 colos merevlemezeknek, azonban a stabilitás jelentősen javul például a 2,5 colos, külső merevlemezes tárolók esetében.«

ASUS – RAMPAGE II GENE

írta» Marinm

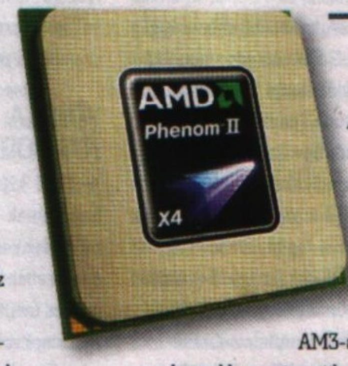
Értékelés: 9,2
Info: hu.asus.com
Ár: 72 959 Ft

Már közel fél éve megjelent és kapható az Intel Core i7 platform, tömve újdonságokkal, kiváló teljesítménnyel, mérnöki bravúrokkal és jó tuningolhatósággal, mégsem sikerült elődjét nyugdíjazni. Persze, pont rosszkor jött a válság, az AMD is erősebb lett a Phenom II-vel, na meg a Core 2 sikere is megingathatatlan. Mivel a CPU-k a felső kategóriába tartoznak, a hozzájuk illő alaplapok is ehhez igazodnak mind szolgáltatásaikban, mind méreteikben (és áraikban). Az ASUS volt az első, aki elkészítette Core i7-es microATX alaplapját, ami ugyan apró méretű, mégis mindent megtalálunk rajta, amire csak szükségünk lehet. 7 SATA csatlakozó, eSATA, 6 DIMM foglalat, amikbe akár DDR3-2000-es tuning modulokat is pakolhatunk, 12 USB 2.0, Firewire, LAN és két PCI Express x16 kártyahely. Ez utóbbi egyaránt képes fogadni a Radeon CrossfireX alrendszerbe kapcsolt Radeon-okat és a GeForce SLI-t is. A hangról egy EAX 4.0 kompatibilis kodek gondoskodik, a hűtést hőcsöves bordarendszerre bízták a tervezők és ezzel még koránt sincsen vége a listának.
Az X58-as lap kiegészítő, prémium szolgáltatásokból is ötöst érdemel. A fogyasztást optimalizáló és tápellátást stabilizáló EPU-6 mellett a tuningolni vágyókra is gondolt az ASUS.
A kiváló, minden apró beállításra kiterjedő, könnyen kezelhető BIOS mellett alaplapi kapcsológombok, LCD Poster, billentyűzetről irányítható TweakIt! és TurboV program javítják tuning szerencsénket.
Tesztünkben a Rampage II Gene tökéletesen szerepelt, alapteljesítményével sem volt gond, és tuningolásnál sem hagyott cserben a microATX-es lap. Nem is lehet kérdéses, hogy bár méretéhez képest ára meglehetősen magas, minden Core i7 rendszert építő olvasónknak ajánljuk a Rampage II Gene-t, mint az egyik legjobb Core i7-es lapot. Azért két apróbb gondunk is volt az alaplappal, amikkel tuningolásnál és gépépítésnél szembesülhetünk. A hőcsöves hűtés már alapjáraton is tűzforró volt, és tuningnál aktív hűtést kellett alkalmaznunk, hogy ne fagyjon meg a gép. Miniatűr, de bivalyerős Core i7-es rendszer építésekor pedig legyünk résen házvásárláskor, hiszen az alaplap rövidebb, mint a teljes hosszúságú csúcs VGA kártyák (például GeForce GTX295, Radeon HD4870 X2).«



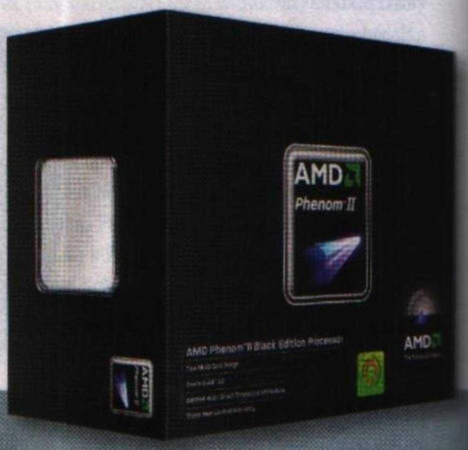
AMD PHENOM II X4 955

írta» Marinm



Értékelés: 9,1
Info: www.amd.com
Ár: 69 900 Ft

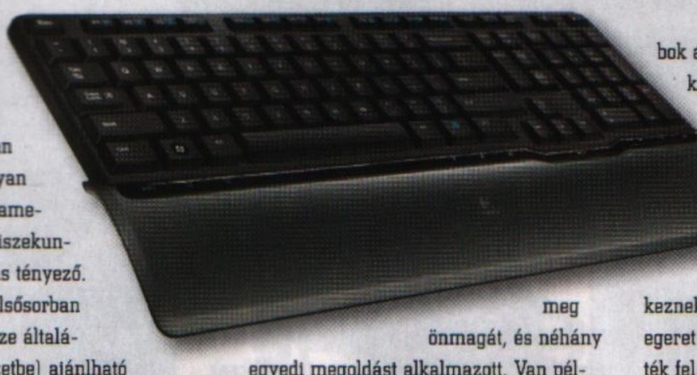
Az AMD soha nem követte vakon az Intelt az újabb és újabb memóriaszabványok bevezetésében. Ez igaz volt anno a Rambus-ra a Pentium 4-nél, ahogy a DDR2 támogatás is csak később jelent az Athlonok életében. A DDR3 már jó ideje megjelent Intel oldalon, de egészen mostanáig, a Phenom II bevezetéséig várnunk kellett, hogy az AMD-nél is megtapasztaljuk a DDR3 nyújtotta előnyöket. A DDR3 kezdeti óraielein (1066, 1333) igencsak nehéz volt elhitetni a vásárlókkal és partnerekkel, hogy eljött az ideje a DDR2 nyugdíjazásának. Mostanra azonban a DDR3 ára drasztikusan esett, így már elérhető közelségbe került, ahogy a sebesség is javult effektív 1600-2000 MHz-re. A 45 nm-es, Deneb magos Phenom II X4 az AMD első AM3-as processzora, ami integrált DDR3 memóriavezérlőt is(!) tartalmaz. Az új memória új DIMM foglalatot kíván, ahogy új processzorfoglalatra is szükség volt, ám az AMD kínosan ügyelt a platform kompatibilitásra, ezért minden DDR3-as Phenom II-be integrált egy DDR2 vezérlőt is, az AM3 foglalatot pedig úgy alakította ki, hogy az új processzorok a régebbi, AM2/AM2+ rendszerekbe is illeszkedjenek. Ennek eredményeként az AM3-as Phenom II-k AM2-es rendszerekben automatikusan DDR2-es memóriavezérlésre váltanak, ezzel példás kompatibilitást érve el. A lépésenként történő gépfejlesztést leszámítva azonban nem érdemes ilyen „felemás" rendszert építeni, hiszen az AM3 is kiváló platform, ahol a már ismert chipkészletekkel találkozhatunk. A teszthez használt ASUS M4A79T Deluxe például AMD 790FX+SB750 chipkészletre épül, és a CPU-, valamint DIMM foglalatokon kívül semmiben sem különbözik az AM2+-os (M4A79 Deluxe) modelltől. Az új zászlóshajó, a Phenom II X4 955 teljesítményével meg voltunk elégedve. A 3,2 GHz-en dolgozó CPU bármilyen feladathoz elegendő teljesítményt nyújt, képes akár egy komolyabb CrossFire X alrendszert is meghajtani, de csúcsCPU-hoz mérten fogyasztása is közel van a maximálishoz (125 Watt TDP). A Core i7 zászlóshajóját persze nem éri utol sebességben, cserébe a processzor és a köré épülő platform is olcsóbb, mint az Intel esetében. AM2-es tulajoknak egyelőre nem éri meg az új Phenom II-re váltani (még ha alaplapcsere nélkül meg is tehetnék), ám új rendszer építésekor, vagy fejlesztéskor már mindenképpen ilyen modellt válasszanak.«



Értékelés: **8,1**
Info: **www.logitech.com**
Ár: **15 000 Ft**

LOGITECH CORDLESS DESKTOP S520

írta» Spiderman



Az igazi hardcore játékosok számára a vezeték nélküli billentyűzetek szóba sem jöhetnek, azonban ne feledjük, hogy egy csomó olyan stratégiai és más játék létezik, amelyek esetében az a néhány milliszekundumnyi késlekedés nem kritikus tényező. A Logitech termékpalettájáról elsősorban ez utóbbi csoportnak (meg persze általános otthoni vagy irodai környezetbe) ajánlható a Cordless Desktop S520, amely egy komplett szett, azaz billentyűzetet és egeret is tartalmaz. A klaviatúra notebook stílusban készült, a gombok mérete és elhelyezkedése éppen olyan, mint a hordozható számítógépek esetében. A leütéskor megtett út viszont hosszabb, így az S520 billentyűzete ötvözi a hordozható és asztali klaviatúrák tulajdonságait. 102 gombos magyar kiosztással van dolgunk, a Logitech ezúttal sem hazudtolta meg önmagát, és néhány egyedi megoldást alkalmazott. Van például Fn gomb, ami asztali termékről lévén szó, nem megszokott, nincs viszont jobb egérgomb (legalábbis közvetlenül, az Fn segítségével persze elérhető). A kurzormozgató gombok feletti 2×3-as blokk állított helyzetű, és valójában csak öt gombot tartalmaz. A Del kétszeres méretű, az Insert pedig egy sorral feljebb, az F gombokkal egy vonalba került.
Ha már az F gomboknál tartunk, az F1-F8 gombok az Fn-nel párosítva előre programozott alkalmazásokat indítanak el, míg az F9-F12 gombokat egyéni ízlésünknek megfelelően állíthatjuk be, a mellékelt telepítő CD-n található SetPoint segítségével. A multimédiás gombok a képkezelésben és a multimédiás fájlok lejátszásában segédkeznek. Az összeállítás a Logitech LX5 lézeres egeret tartalmazza. Lézeres érzékelővel szerelték fel, de ettől eltekintve semmi különöset nem nyújt. Plusz gombokat nem tartalmaz, az egyedüli extrát a dönthető görgő jelenti, amely harmadik egérgombként is szolgál. Bealvós, ezért hardcore játékosok számára nem ajánlott.
Az egér és a billentyűzet vevőegysége USB csatlakozón keresztül kommunikál a PC-vel, a hatótávolság pedig kb. 5 méter. Egyetlen feltöltéssel a Logitech állítása szerint a klaviatúra 15, az egér pedig 8 hónapig bírja.«

MICROSOFT SIDEWINDER X3

írta» BATE

Értékelés: **9,0**
Info: **microsoft.hu**
Ár: **12 990 Ft**

Minden nap órákat töltesz Counter Strike-al? Vagy te vagy a király a Quake 3-ban? Esetleg a legújabb CoD-ban bámulod a célkeresztet? Ha igen, akkor te az az ember vagy, aki nem érheti be az ezer forintos egerekkel, hiszen a komoly technikák komoly eszközöket igényelnek. Ha egyetértesz, akkor érdemes lesz odafigyelned a Microsoft Sidewinder sorozatának X3-as darabjára, hiszen a redmondi mérnökök direkt neked tervezték ezt a pompás darabot. A letisztult design nem csak a szemeinknek kellemes élmény, de szinte bármilyen tenyérbe finoman illeszkedik. Használata pillanatok alatt megszokható és öt perc után máris szoros barátság alakul ki a precíz egér és elfoglalt használója között – már amennyiben nem rendelkezünk lapátnyi tenyérrel, ugyanis a szerkezet nem túl nagy, így az átlagtól nagyobb tenyérrel megáldott játékosoknak érdemesebb egy masszívabb darab után néznük. Ha valamit ki lehet emelni az X3-al kapcsolatban, az a pontosság, hiszen a 2000 dpi-s letapogatás olyan szintű precizitást biztosít, amit még egyetlen program (értjük ezalatt a játékokat) sem képes teljes mértékben kihasználni. A fekete kütyerén egyébként összesen nyolc vezérlő kapott helyet, ebből ötöt bárki kénye-kedve szerint átprogramozhat, tehát a testreszabhatósággal sincs probléma. Már csak azért sem, mert – amennyiben tényleg profik vagyunk – az egérhez tarozó szoftver telepítését követően a végletekig finomíthatjuk rágcsálónk érzékenységét. Természetesen léteznek ennél a konstrukciónál sokkal komolyabb eszközök is, de a játékosoknak ez tökéletes belépő modell, legyen szó akár a napi CoD adagról, vagy az Excelben történő táblázathuzogatásról (csak az utóbbihoz ez az egér kifejezetten luxus). Ha igényes vagy arra, hogy mivel szállsz harcba és valódi minőséget akarsz, akkor az X3 tökéletes választás, még akkor is, ha a kedvezőtlen dollár-forint árfolyamnak köszönhetően kénytelen leszel közel 13 000 Ft-ot leszurkolni érte. «

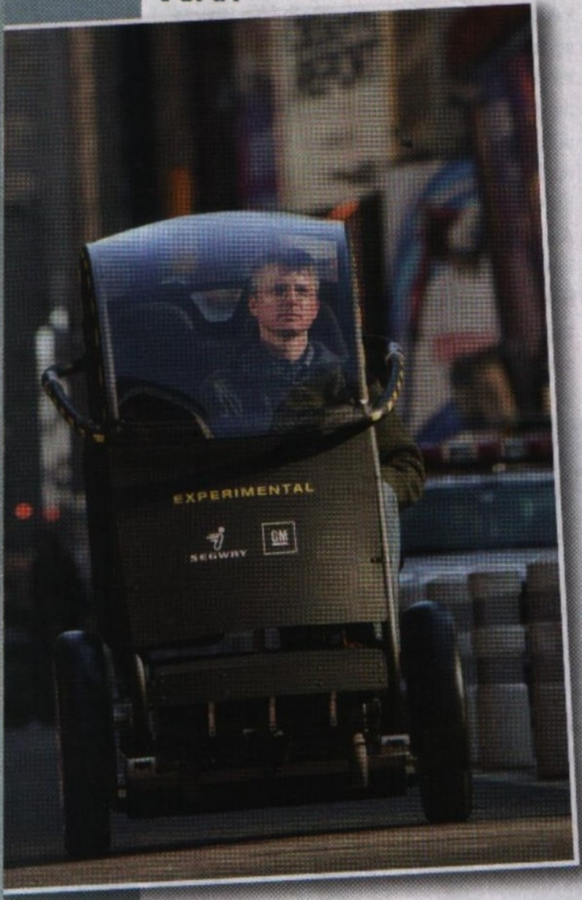
HAG

HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

Kétkerekü városi ragadozó

PUMA



Habár naponta érkeznek az újabb és újabb hírek arról, hogy az amerikai ipar egykori zászlóshajója, a General Motors a csőd felé tántorog, a detroitiak valójában nem adták még fel a harcot. Sőt, a válság hatására olyan fejlesztésekkel próbálkoznak, amelyek korábban elképzelhetetlenek lettek volna: legutóbb például a giroszkópos guruló partfisáról elhíresült Segwayjel borultak össze, hogy közösen megalkossák a jövő KÉTKEREKÜ járművét. Mint elszánt biciklis, most jöhetnék azzal, hogy én már évek óta tudom, hogy az emberiség jövője nem a négykerekü, XIX. századi technológiára épülő tolószékekben vagyon, de nem polírozom magam, inkább hírt adok a Personal Urban Mobility & Accessibility, vagyis PUMA névre keresztelt járműről. Ez a tervek szerint nemcsak gyors, biztonságos és tiszta alternatíváját kínálja majd az autóknak, hanem olyan fejlett kommunikációs képességekkel is fel lesz szerelve, amelyek segítségével az egységek kapcsolatba léphetnek egymással, és a valósidejű forgalomelemzésre támaszkodva az esetleges ütközéseket (a gyalogosokkal valót is!) is könnyedén elkerülhetik. A PUMA prototípusa kb. 150 kilogrammot nyom, újratölthető lithium-ion akkumulátorok táplálta elektromos motorok hajtják, és természetesen tartalmazza a Segway szabadalmaztatott, „két kerekes kiegyensúlyozó" technológiáját. A végsebessége előreláthatóan valahol 50 kilométer környékén lesz (lássuk be: városba nem is kell több) és 50 kilométert lesz képes megtenni egy feltöltéssel. Az árát egy középkategóriás autó árának harmadára-negyedére igyekeznek belőni. Részünkről kíváncsian várjuk, hogyan reagál minderre a sajnos jórészt a hamis presztizsről szóló amerikai autópiac: vajon van-e esélye a felettébb szimpatikus PUMA-nak a felettébb unszimpatikus, benzinzabáló monstrumok ellen?«

Egy igazán precíz digitális kisemlős

ELECOM SCOPE NODE

Immár több mint 40 éve az ember legjobb barátja – mi az? A válasz természetesen az egér, de persze elfogadjuk az „attól függ..." megjegyzést is, hiszen akadhatnak olyanok, akik szükséges nörd lelkület híján a halogén lámpára (1960), a szilikon mellbetétre (1962), horrible dictu az évtized másik döntő tudományos áttörésére, a váliumra gondolnak...

Akárhogy is: kedvenc kéztáji rágcsálónk az elmúlt dekádokban komoly evolúción ment keresztül. Már-már úgy tűnt, hogy napjaink gamer-fókuszú egerei (pl. Razer) elérték a precizitás maximumát, és már csak kisebb előrelépések lehetségesek, amikor szinte a semmiből előtoppant a japán illetőségű Elecom. A japán cég marketinganyaga nem kevesebb állít, mint hogy az általa kifejlesztett eszközzel a kézírással megegyező finomságú bevitel lehetséges (megjegyzem, itt nyilván az átlagember kézügyességére gondoltak, mert például okáért Albrect „Ajtósi" Dürer „kicsinykét" finomabban fogta a lúdtollas pennát, mint napjaink SMS-gépelésben és játékvezérlő rángatásban deformálódott ujjszerkezetű emberiségének nagyobbik része). No de pontosan mennyi is az annyi? A vöröslézeres diódára épülő Scope Node felbontása nem kevesebb, mint 1600 DPI, mérete (75 x 110 x 38 mm) meglehetőst kompakt, súlya mindössze 123 gramm. Elsőre az 1600 DPI kevésnek tűnhet a mai gamer egerek felbontása mellett, de a gyártó leírása szerint a kimagaslóan jó kezelhetőséghez a szenzor elhelyezése is hozzájárul. Szemléltetésük szerint az érzékelő pontosan oda került, ahová egy toll hegye esne, ha a felhasználó azt fogna a kezébe, vagyis az egér kezelése hasonló érzetet ad, mintha „írnánk" vele. Jó hír, hogy működéséhez semmiféle speciális interfészt nem igényel – mondjuk durva is lett volna, ha a tervezők nem férnek bele az USB 2.0 480 Mbit/másodperces sávszélességébe, bár már láttunk ilyet. További pozitívum, hogy a Windows meghajtó program mellé kapunk OSX-es és Linuxos változatot is, és hogy az ára sem nevezhető különösebben magasnak (6300 japán jen = árfolyamtól függően kb. 14-15000 Forint).«

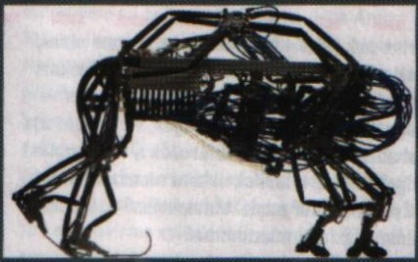
»RÖVIDHÍREK«

Azt már régóta tudjuk, hogy az éjszakára bekapcsolva hagyott PC-k döbbenetes mennyiségű enegiát pazarolnak el – sőt, most már azt is tudjuk, mennyit. Az IT piackutató Gartner felmérése szerint egyedül az Államokban 2.8 milliárd dollár megy így évente veszendőbe, és akkor még nem is szóltunk az ily módon keletkező, kb. 20 millió tonna szén-dioxidról, amely kb. 4 millió autó éves szennyezésével egyenértékű. Ugyanez az érték Németországra és Nagy-Britanniára vonatkoztatva 1.2 milliárd, ill. 400 millió dollár, vagyis az európaiknak sem lehet tiszta a lelkiismerete.«

Az emberiség friss pékáru iránti legyőzhetetlen szenvedélye mára oda vezetett, hogy egyes sütödék a Twitterre optimalizált BakerTweet megoldáscsomag segítségével valós időben adnak információt arról, hogy éppen milyen finomság készült el. A szemfüles Twitterezők így friss pékáruhoz, a sütödék extra bevételhez juthatnak – igazi win-win szituáció. Akit közelebbről érdekel a dolog (netán a hazai bevezetést szorgalmazza), az vesse pillantását például a londoni Albion Café Twitter feedjére a http://twitter.com/albionsoven cím alatt.«

A Samsung a 460DRN formájában egy olyan digitális hirdetőtáblát dobott piacra, amely „megfigyeli" az érdeklődőket, és személyre szabott hirdetésekkel kedveskedik nekik. A pontos folyamat így néz ki: a hiredtőtáblába integrált kliens nem, kor és etnikum alapján kialakítja a célszemély profilját, azt elküldi a 460DRN-t irányító szoftvert kifejlesztő TruMedia szerverére, amely ez alapján indítja a leginkább odaillő hirdetést: férfiaknak tipikusan futball- és sörreklámokat... A kérdéses kijelző egy másik változata a vandálokat hivatott elrettenteni: a boltot érő támadás esetén automatikusan aktiválja rejtett kameráját, amelynek képét – rajta az elkövetővel - aztán meg is jeleníti, vélhetőleg a rongáló nem kis meglepetésére.«

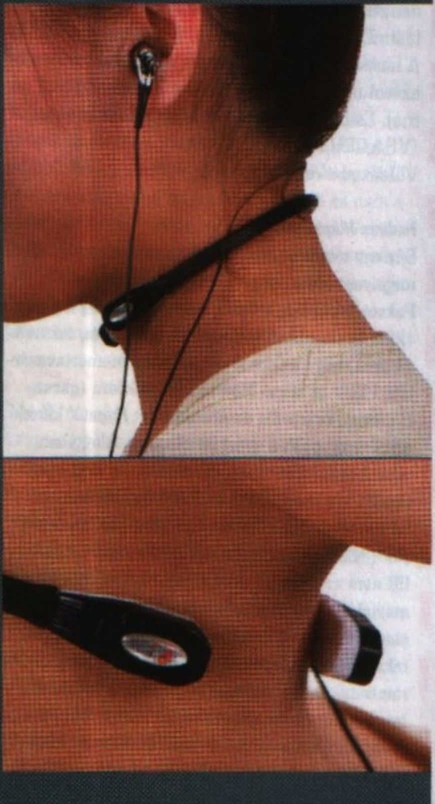
A Case Western Reserve University kutatói egy olyan „robotkutyát" fejlesztettek ki, amely ideális alanyul szolgál a különböző testartások és a meghajtás hatékonysága közötti kapcsolat vizsgálatára. A „Puppy" névre hallgató jószág alig 10 kilogrammot nyom, négy lába van, de nincs feje – a mérnökök szerint az csak pluszsúly, amely lelassította volna kreatúrájukat. Sőt, a „lusta" fejlesztők a külső borítást is megspórolták, így aztán Puppy barátságos neve ellenére úgy néz ki, mint egy bőrét veszett Terminator-eb.«



A Honda meglehetősen nagy nyilvánosságot kapó, Asimo néven futó robotprojectjéről valószínűleg azok is hallottak már, akiknek egyedüli hírforrásuk a vízvezeték-alapú börtönmorze. A Honda ezúttal a japán neurobiológiai kutatólaboratóriummal borult össze, hogy humanoid robotját „gondolatvezérelttė" fejlessze. Az együttműködés eredménye egy olyan irányítórendszer lett, amely az Asimora aggatott érzékelőkön túl egy speciális sisakot tartalmaz, amely az agyi elektromosság és véráram mérésének segítségével „olvassa" a robotot vezérlő felhasználó gondolatait. A tesztalanyok többsége képes volt Asimot karjának és lábának mozgatására bírni, a jobb koncentrációkészséggel megáldottak pedig egy másik pozícióba is biztonsággal elvezették. A project végcélja „olyan robotok kifejlesztése, amelyek segítik az embereket mindennapi teendőik elvégzésében, pl. a felszolgálásban, vagy a növények locsolásában.«

Japán (újra)éledező nagyhatalmi ambícióinak jó indikátora az a terv is, miszerint – az USA-hoz és Kínához hasonlatosan – 2020-ig saját leszállóegységet akarnak a Holdra juttatni. Azonban tipikusan rájuk jellemző módon a holdkomp személyzete nem emberekből, hanem kétlábú, humanoid robotokból állna. A vezetők hasonlóképp eltökéltnek látszanak műholdflottájuk gyors fejlesztésében – amire, elnézve Észak-Korea egyre fenyegetőbb ballisztikus rakétakísérleteit, meg is van minden okuk. És persze kétségkívül ott van az űrprogramjukkal mostanság sikert sikerre halmozó kínaikkal való rivalizálás vágya is...«

A kiváló Michael Dudikoff és a még kiválóbb Dolph Lundgren örökbecsű akciófilmjeinek köszönhetően valószínűleg mindenki látott már torokmikrofont – tudjátok, ez az eszköz, amit a különböző kommandók (beleértve a SWAT-ot, valamint még hadseregközelibb társait is) bevetés közben használnak. Nos, a Sanwanak köszönhetően immáron a „polgári" felhasználók is beszerezhetnek egyet maguknak, akár telefonbeszélgetéseik minőségét, akár Counter Strike partyjaik autentikusságát növelendő.«



Némi újdonság azoknak, akik azt hiszik, hogy már a hackerek összes trükkjét ismerik: a CanSecWest biztonságtechnológiai konferencia néhány résztvevője élőben demonstrálta, hogy egy laptopra irányított, mindössze kb. 80 dollárba kerülő lézer (!!!) segítségével hogyan lehet leolvasni azt, amit a felhasználó begépelt – akár 30 méteres távolságból is. Ráadásként ugyanezt megcsinálták a billentyűzetből érkező elektromos jelek analízisével is...«

HARDVER-MENTŐÖV

írta» HORVÁTH PATRIK

TÁP KÉRDÉS

Szia Patrik!
Gondban vagyok. Nem tudom, mekkora teljesítményű tápot vegyek az alábbi konfighoz:
Alaplap: Gigabyte GA-EX58-EXTREME
Processzor: Intel Core i7-920 2.66GHz 1366 Box
Videókártya: Gigabyte GV-N295-181-B GTX295 1792Mb PCIE, Memória: Kingston Hyper X 2048 Mb DDR3 1375MHz CL7 KIT
Ezen kívül van még hozzá egy Pioneer DVD író-olvasó, meg egy mobilrackes winyó. Az utóbbiak nem tudom, mennyiben befolyásolják a fogyasztást. :D
A lényeg még annyi, hogy a későbbiekben szeretném még megtoldani +2 GB RAM-mal. És belső vízhűtő rendszer is lesz benne (VGA,CPU,ALAPLAP).
Válaszod előre is köszönöm! *Márk*

Kedves Márk!
Bár egy meglehetősen izmos gépről van szó, azért megnyugtatlak, nem kell rákötni direktben fél Paksot. Mellesleg ha még nem vetted meg a gépet, akkor óvatosabban választanék memóriát, tekintettel arra, hogy a Core i7-ek beépített memóriavezérlője 1,65V-ig képes hiba nélkül működni (garanciálisan), márpedig az általad beírt HyperX kitnek ennél magasabb a gyári feszültsége. Alapjában véve 1 gigás modulokat se vennék, ha nem muszáj, inkább egy darab 2 GB-os RAM önmagában, azt sokkal könnyebb bővíteni, mert bár van rendesen slot (szám szerint ugye hat darab), azért a 6x1 GB nem annyira jó, mint a 3x2 GB (utóbbinál ugye marad még tartalék a későbbiekre). Sok gyártó piacra dobta már a három csatornás csomagjait, inkább ebből válogatnék akár 3x1 GB felállásban is, mintsem, hogy megvegyek egy régi, a mostaniakhoz képest magasabb üzemfeszültségű RAM párt. A táp kérdéséhez visszatérve. Egy Corsair HX450 már elég némi tartalékkal ehhez a géphez, 22-23 ezer forint körül beszerezhető, az eggyel nagyobb HX520 már közel van a 30-hoz. Egy ilyen drága gépnél lehet nem érdemes azon a pár ezer forinton spórolni (persze én nem turkálhatok senki pénztárcájában).

SHADER MODEL 3.0 ÉS A BŐVÍTÉS

Hello PC GURU team!
Az lenne a kérdésem hogy minap vettem egy Ati Radeon 9550-es videókarit, amely 256 mb-os! Feltelepítettem hozzá az illesztőprogit meg a drivert stb és a rendszer Ati Radeon 9550/x1050 series-nek ismeri fel! Ezzel semmi gond nincs, csak nem tudom, hogy támogatja-e a videókari a shader model 3.0-át. Az EVEREST-ben is megnéztem a GPU tulajdonságait, de itt nem írja a shader model támogatását csak a vertex, pixel dolgokat. Meg tudnátok nekem mondani, hogy milyen a shader model támogatása? Szeretném belőle kihozni a maximumot!
Gépem tulajdonságai:
Intel Celeron 3.06Ghz, 2 GB Kingmax DDR ram, ASRock 775i65g alaplap, 20 és egy 80 Gb winyó, Ati Radeon 9550/x1050 VGA, Corsair táp egér stb.
Tudom nem egy extra gép de szeretnék rajta egy kicsit tuningolni! Meg tudjátok mondani, hogy a videókártyán kívül mit kellene rajta cserélnem? 25 ezer forintot tudnék rákölteni :D
Köszönöm a segítségeteket és GURU 4ever!

Kedves József!
A Pixel és Vertex shader pont azt határozza meg, amire kíváncsi voltál. A videokártya egyébként nem támogatja még az SM3-mat, csupán a 2.0-át. Ami a cserét illeti, a videokártyát és a processzort érdemes mindenképpen leváltani, sajnos az alaplapcsere memóriacserét is magával hozna, ez mind együtt pedig már nagyon nem fér bele a 25 ezer forintba. Én első megközelítésben egy magas órajelű (lehetőleg Northwood magos) Pentium 4-et néznék és hozzá egy Radeon X800Pro-t (mert ugye csak AGP-s VGA jöhet szóba), ez a kettő ki kell, hogy jöjjön 12-14 ezer forintból. Ha nem szeretnél elavult platformot elavultra cserélni, akkor az én javaslatom az lenne, hogy gyűjtsél még egy picit és vegyél egy AMD 780G chipsetes alaplapot egy Athlon 64 X2 4800+szal illetve 2 GB DDR2-800-as memóriával. Ez így összesen olyan 35 ezer forint lenne és az integrált videokártya szerintem semmivel nem lenne lassabb, mint a 9550, cserébe viszont egy modern, könnyen fejleszthető, gyors gépet kapsz szemben azzal, amit első körben javasoltam. Annál is inkább erre buzdítalak, mert így elhalaszthatod a VGA vásárlást későbbre és bármire ráteheted a kezed, amit csak meglátsz a piacon, hiszen immáron AGP-s helyett PCI-Expresseset vehetnél.

JÁTÉK ÉS FÉLKONFIG KÉRDÉS

Helló Guru!
Két kérdésem lenne hozzátok.
Az egyik az, hogy keresek egy jó stratégiai játékot, de nem találok... Olyan kéne, ami modernkori, nem túl nagy a gépigénye és nem a harc sok, hanem inkább a stratégia meg a gazdaság!
A második az, hogy akarok egy új gépet, ami nem túl drága és aránylag jó (összeraknám alkatrészekből...). Van már CD-meghajtóm és monitorom, egerem, hangfalam és billentyűzetem (meg egérpadom :))
Az lenne a lényeg, hogy tűrhetően működjön és szép legyen a képe, nem kell túl sok hely (kb. 150-200GB elég lesz). Nem muszáj, hogy valami csúcs gép legyen (nem kell feltétlenül Intel proci meg ilyenek...), de azért jó lenne egy jó gyors gép.
Előre is köszi mindent: *KriSz*

Kedves Kristóf!
Először is a leveled tipikus példa arra, hogy mikor nem tudunk kielégítő választ adni. Egy jó gépet még talán mi is el tudunk képzelni, de a pénztárcádba nem látunk bele, azaz fogalmunk sincs, hogy mindezt mekkora anyagi ráfordítással szeretnéd véghezvinni (a „minél kevesebb" szintén nem jó megközelítés). Én azt mondom, hogy első körben a Guru álomkonfigok közül a legolcsóbból érdemes kiindulni, ha mindent kidobálsz belőle, ami neked nem kell, akkor olyan 115 ezer forintba kerül az egész, amiért cserébe másfél évig biztos letudtad a gépvásárlást, mert addig simán el lehet majd játszogatni vele akár magasabb felbontásban és részletességgel is. Persze lehetőség van olcsóbb processzor, olcsóbb alaplap, kisebb merevlemez és lassabb videokártya megvételére is, de szerintem sebességben többet vesztesz, mint amennyit anyagilag nyersz az üzleten, ráadásul a folyamatosan hízó operációs rendszerek, programok és játékok mellett az a 150-200 GB se számít megtölthetetlennek. A stratégiai játék, amit keresel pedig a Rise Of Nations lesz, amelynek van kiegészítője is és fillérekért megvásárolható mindkettő (talán még egyben is), de majd a játékguruk megmondják az okosat, ha úgy vélik rossz tanácsot adtam... (Én tennék még egy próbát a Civilization IV-gyel is. – Miguel)

GÉPFEJLESZTÉS

Kedves Pc Guru!
A számítógépem fejlesztéséhez szeretném a segítségeteket kérni. Mostani konfigom:
Gigabyte K8-NF9 alaplap; AMD Athlon 64 3200+ (Venice) CPU; Asus Nvidia 7600GT; 1 GB RAM (2*512). Olyan 70000 Ft-ot szánnék fejlesztésre és a cél, hogy az Empire Total War közepes-magas beállításokkal tűrhetően fusson

(lehet, hogy az ilyen kérésektől falra másztok, de ez az oka a "beruházásomnak" :)). Úgy gondoltam, hogy alaplapot, processzort és memóriát cserélnék, a 7600 GT-t meghagynám. Az Intel mellett döntöttem az AMD helyett és kb. ezt a konfigurációt néztem:

MSI P43 Neo-F alaplap; Intel Core 2 Duo E 7300 processzor; memória 2-4 GB

A kérdéseim:

1. Memóriából (DDR 2) márkásat vegyek 1066 Mhz-est (Kingston HyperX) vagy inkább 800 MHz-es kevésbé márkás (Kingmax) legyen 4 GB? A kettő közt kb 3000 Ft különbség van, ahogy néztem.

2. Ehhez a konfigurációhoz a 7600 GT nem túl gyenge?

3. Hasonló összegből tudsz valami jobb alternatívát ajánlani?

Köszönöm a válaszokat, *János*

Kedves János!

Megpróbálok sorban válaszolni a kérdéseidre, annál is inkább, mert a végére hagytad a véleményünk kikérését. Memóriából nem érdemes nagyon vacakolni, főleg, ha szűk a keret, mert a Kingmax 800 MHz-es moduljai is megbízhatók, érezhetően gyorsabb pedig nem lesz a gép a másfélszer annyiba kerülő Kingston HyperX-től se. Én mindenképpen 4 GB-ot ajánlok, a 2 már néha kevés a Vista alatti játszadozáshoz, ráadásul az Empire Total War nem veti meg a sok RAM-ot a nagy terepeknél. A második kérdésedre a válasz egyértelműen igen, a 7600GT már meglehetősen kevés a mai játékokhoz, főleg ha nem 1024x768-ban akarod őket futtatni alacsony részletességgel. Így a harmadik kérdésedre már sejtheted is a választ. A következő változtatásokat ajánlanám: processzorból vennék egy E5200-at, az alaplap végülis maradhat, memóriából 2x2 GB Kingmax DDR2-800 MHz, videokártyának pedig egy Sapphire Radeon HD4830 512 MB. Ez így nagyjából 73-75 ezer forintodba kerülne, viszont lényegesen gyorsabban futna a kiszemelt stratégiai játék annál az összeállításnál, amit te néztél (E7300 a 7600GT-vel).

ÚJ GÉP I.

Sziasztok!

Teljesen új PC-t vennék, ismerős hozza nagyker árakon, összeraktunk egyet, véleményeteket kérném, csatoltam PDF-ben. 220e Ft nettóba kerül, nekem ezt kell fizetnem, ennél jobbat nem tudtam összerakni, de nem vagyok profi az ügyben. Mit tartotok jónak benne, mit nem, mit érdemes cserélni, miből kellene más? Ha ez így túl sok, és nincs rá ennyi idő, akkor csak az alábbira válaszoljatok kérlek:

Jó döntés az ATI 4830 az NVIDIA 9800 GTX+ helyett? Ha ugyan annyiért tudunk szerezni Sapphire ATI 4870-es kártyát, mint 2 db 4830-ast, melyik lenne jobb? Én CrossFireX 2db-os 4830-asra gondoltam.

Ha tudtok valamit írni előre is nagyon köszönöm! *Csaba*

Kedves Csaba!

Én nem vennék Intel platformot ilyen kiépítésben, ahogy ti összeraktátok (Gigabyte EP45C-DS3 + Core 2 Duo E7400), helyette inkább egy AMD 790X/790GX chipsetes alaplapot vennék SB750-es déli híddal (pl. Gigabyte GA-MA790X-UD4) és egy AMD Phenom II X3 710-es procit 2x2 GB DDR2-1066-os Kingmax memóriával. Árban nagyjából idáig stimmel az általad felvázolt Intel platformmal, de innentől kezdve megint nem értünk egyet. A Chieftec erős tápjaiban 14 centis ventilátorok vannak, amelyek sajnos elég hangosak, így a konfigurációt elnézve én azt mondom, hogy neked elég egy Corsair HX450 közel 10 ezer forinttal olcsóbban. A Phenom II gyári hűtője megfelelően hűt és nem túl hangos, úgyhogy az Asus Arctic Square (amely egyébként nem túl halk) szintén mehet a levesbe, mert felesleges. 18 ezer forintos pluszban vagyunk idáig. Ha Windows Vista-t fogsz használni, akkor az SB Audigy SE-t se erőltetném, a Creative elég vacak drivereket biztosít az ilyen régi termékek mellé plusz az említett Gigabyte lapon sincs sokkal gyengébb hangkártya (25 ezer forintos spórolásnál járunk). 1 TB-os merevlemezből szerintem a Samsung F1 széria az ideális, ha nem akarsz atombunkert meghazudtoló biztonságot, a Western Digital RAID cuccai egy átlagfelhasználó számára feleslegesek (újabb 9 ezres spórolás, tartunk 34-nél). Az így összegyűlt pénztartalékot felhasználnám egy normálisan szerelhető, jól szellőző és valamilyen zajcsillapítással rendelkező ház beszerzésére az általad írt Asus helyett (a konyhafőnök ajánlata a Cooler Master 590-es illetve 690-es házikója (esetleg a legújabb Sileo), ha nem akarsz egy vagyont költeni). Videokártyából én mindenképpen egy darabot vennék, ez pedig egy Radeon HD4890 lenne és így ugyanannyi pénzt költöttél el, amennyit terveztél, viszont gyorsabb lett a gép.

ÚJ GÉP II.

Kedves Patrik!

Szeretnék összerakni egy gépet olyan kb 155e Ft + táp körül, főleg játékra (esetleg programozásra). Körülnéztem kicsit és összeraktam egy ilyen konfigot:

Alaplap: Gigabyte GA-EP45-DS3 vagy Gigabyte GA-EP45-DS3R (a DS3R körülbelül 1 ezressel drágább, de azért gondoltam megkérdezem :))

CPU: Intel Core 2 Duo E8400, Memória: Kingmax KLEE88F-B8KB5 x 2, VGA: Sapphire ATI RADEON HD4870 FULL vagy Sapphire ATI RADEON HD4850 FULL (nem tudom mennyire ér meg 10e Ft-al többet a 4870). HDD-nek egy 1TB-os darabot gondoltam, de itt nincs nagyon ötletem, 20-30 között találtam belőlük, lehetőleg minél olcsóbbat szeretnék ebben az árban.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Táp téren nem tudom, mi kell ezek alá, hogy bírja. A végére még egy Arctic-Cooling Freezer 7 PRO-t is gondoltam esetleges tuninghoz. Ha lenne valami javaslatod, hogy mit mire lenne érdemes kicserélni, ez így mennyiben lesz használható/mennyi ideig nagyon hálás lennék.

Válaszod előre is köszönöm: *Almásy Gergő*

Kedves Gergő!

Az E8400-nak manapság elég horrorisztikus ára van, és bár nem tudom, hogy programozáshoz mennyire jók/rosszak az AMD CPU-k, de én biztos, hogy nálad is inkább egy új háromma-gos Phenom II X3 710 felé kacsintgatnék egy Gigabyte GA-MA790X-UD4 alaplappal kiegészítve. Memóriából mindenképpen 4 GB-tal indíts, abból is mehet nyugodtan az 1066 MHz-es. A Radeon HD4870 simán megéri a 10 ezer forintos különbözetet a HD4850-hez képest, a kérdés inkább az, hogy játszol-e annyit, hogy ez megérje neked? Teljesítményben kb 15-20%-kal gyorsabb a drágábbik Radeon, viszont cserébe nem valami halk. 1 TB-os vinyóból neked is a Samsung F1 szériát ajánlom, ha nagyon a zajszintre és nem a sebességre mész, akkor az F2-őt, esetleg Western Digital Green Power széria. Táp tekintetében nem igényel túl nagy erőt egy ilyen gép, szerintem egy Corsair CX400 simán megbírkózik a feladattal (csak hónapok óta nem kapni).

ADOBE FLASH PLAYER HIBA

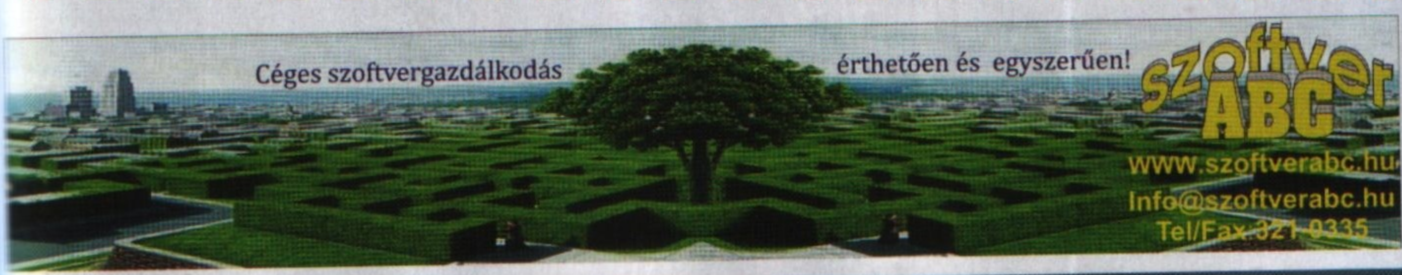
Üdv Gurusok!

Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy felraktam a Windows 7 bétát (64-bites verzió), és mikor videót szeretnék nézni neten, kéri az Adobe Flash Playert, próbáltam vagy öt verziót és egy sem volt jó! Honnan tudnék leszedni valami működőképeset?

Várom mielőbbi válaszotokat: *orangen*

Kedves Róbert!

A Windows 7 béta változataiban még a szintén béta állapotban lévő 64 bites Internet Explorer 8-at találod, amit távolról sem neveznék stabilnak. Én azt mondom, hogy amíg nem jelenik meg a végleges IE8 arra a platformra is, addig használj másik böngészőt (pl. Firefox 3), amihez simán találni fogsz az Adobe honlapján Flash Playert.



MOBILJÁTÉKOK

A múlt hónapban azt ígértem, hogy a mostani rovatban a nyugalom tengerén evező logikai és egyéb könnyed kis programok különkiadását prezentálom majd az érdeklődőknek. Ember tervez, a Bioshock mobil verziója pedig befut, így az erőszakosabb szórakozás most sem maradhatott ki, de mentségemre akad olyan alkotás is a kínálatban, mely még a díszhalak szemmel tartásánál is nyugtatóbb.

irta» LtB

BIOSHOCK

»Fejlesztő: IG Fun »Platform: Java

»84%«

Már meglehetősen régóta keringenek pletykák a Bioshock mobil kiadását illetően, sőt néhány földbedöngölő videó is felbukkant már a 3D verzióból, megjelenni azonban csak nem akar. Ezzel szemben a java-s verzió már be is futott, így semmi sem menthette meg a kivesézéstől. Az első személyű akciózás e verzióban izometrikus nézetre váltott, és meg kell elégednünk csupán két dimenzióval a megjelenítés tekintetében. Az örömhír viszont az, hogy a fejlesztők ezen felül szinte semmit sem kurtítottak az élményen. Már a menüben feltűnhet, hogy szinte tökéletesen adja vissza a nagyobb platformokon megismert alkotás hangulatát. Magát a játékot elindítva pedig pontosan ugyanazok a történések fogadnak - egészen gusztusosan 2D-be ültetve - mint ami a konzolos és PC-s verziókban. Az első helyszínre lépve még a pálya alaprajza is ismerős lehet, és ez az azonosság végig jellemző marad. Gyakorlatilag minden történeti elemet tökéletes hűséggel prezentál a program. Rapture víz alatti városának art deco stílusa nem csorbult, a használható fegyverek és a plazmidok is mind egy szálig jelen vannak, sőt az elektronikai eszközök feltörésének minijátékát is változatlanul megkapjuk.

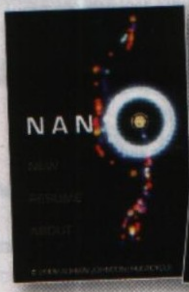
A grafika viszonylag jól szolgálja a feladatát, a kihívással sincs igazán gond, bár a mobil billentyűzetén kicsit sutább váltogatni a fegyverek és a plazmidok között. A nagyfokú hűségnek az eredeti alkotáshoz azonban ára van, a játék méretei miatt csak egy részét kapjuk meg a történetnek – a sztori maradékát feltehetőleg majd a folytatások mutatják be. Előnye és hátránya is a játéknak, hogy szinte szolgaian követi a nagyobb testvéreinek játékmenetét. A komplexitása megmaradt, azonban új élményeket nem várhatunk tőle.«

GLYDER

»Fejlesztő: Glu »Platform: iPhone

»89%«

Da Vinci néhány rajzát látva gyakran eltűnődtem, vajon tényleg repülhetett volna egy-egy ilyen vitorlázó szerkezet? Valami hasonló járhatott a Glyder fejlesztőinek fejében is, hiszen a főhősnő vitorlázója mintha egy megelevenedett vázlat lenne, és előljáróban kijelenthetem, kiváló repülési tulajdonságokkal rendelkezik. A játék végtelenül eredeti történetét nehéz rövidebben összefoglalni, mint ahogy azt a fejlesztők tették a töltőképernyőn, Eryn nevű főhősnőnk egy másik dimenzióban találja magát, a játékos feladata pedig összegyűjteni az összes kristályt, hogy megnyíljon a hazavezető kapu. A történet többi részét – legnagyobb szerencsénkre – mi képzelhetjük hozzá az alapokhoz. E gondok azonban szinte azonnal feledésbe merülnek, amint elénk tárul a játéktér, és egy érintésünkre leveti magát Eryn a kezdőpontról. A mozgásérzékelő szinte tökéletesen eltalált érzékenységgel rendelkezik, így már az első néhány levegőben megtett méter is élvezetes. Ez már csak ezért is nagyon szerencsés, mivel semmilyen kalibrálási lehetőséget nem kínált fel a tesztelt verzió, így például az érzékelő nullpontja is előre megadott – a háton fekve játszók legnagyobb bánatára. A grafika egyszerűen parádés, ráadásul egyáltalán nincs töltőképernyő, miközben a hat nagyobb helyszín között repkedünk. A kristályok gyűjtése is kellő kihívást nyújt, de ha ez nem lenne elég, megszámlálhatatlanul sok kinyitható célt tartalmaz a játék. Az egyébként óriási térképet szerencsére nem kell minden alkalommal körberepülnünk, a már meglátogatott helyszínek között ugrálhatunk is. A néhány kivetnivaló aligha csökkentheti a Glyder értékét, erősen ajánlott, ha néhány kellemesen nyugtató repült órára vágyunk.«



NANO

»Fejlesztő: Rustcycle »Platform: iPhone

»81%«

A legtöbb játék alapvető céljai közé tartozik, hogy kikapcsolódást nyújtson, de hogy szinte már meditatív kvalitásokkal rendelkezzen, az nem számít átlagosnak.

A fejlesztő elmondása szerint a játék alapötlete akváriumokat nézegetve született, amit valahol meg is tudok érteni, hiszen a halakkal szemezni megnyugtató. Egészen addig, míg a nagyra hízott aranyhal fel nem zabálja kisebb társait – no de elég legyen a személyes tragédiákból.

Halak helyett a játéktéren sűrű, rendezett sorokban elhelyezkedő mágneses nyilacskákat mozgatunk, melyek a forrásként előtörő elemi részecskék folyamát irányítják a számunkra kívánatos irányba. Ez az irány pedig a képernyőn elszórt csomópontok valamelyike lesz, melyeket energiával és anyaggal feltöltve juthatunk a következő szintre. Azonban a részecskék folyamából nem minden elem pozitív hatású. A hideg színekkel jelöltek segítenek célunk elérésében, ám a meleg színekkel jelölt kis pontok különböző mértékben hátráltatnak, így érdemes őket elkerülni. Elég energiával feltöltve a csomópontjaink pajzsot kapnak, így nem fenyeget a veszély, hogy elveszítjük a már elért eredményünket. Az élményben az igazi csavart az jelenti, hogy a nyugtató zene reagál a cselekedeteinkre, így soha nem halljuk pontosan ugyanazt a kompozíciót kétszer.

A grafikai megvalósítás a célnak megfelel, az igazi kincs a tökéletes kapcsolat a zenével. Első ránézésre furcsa lehet, hogy sem pontszám, sem más jelzés nem utal az eredményességünkre, ez azonban részben érthető, tekintve a program relaxációs célkitűzéseit. Nem mindenkinek ajánlható teljes szívvel a NANO, szükség van egy kis nyitottságra a meglehetősen rendhagyó jellegének elfogadásához. Az akváriumokhoz képest mindenféleképpen kevesebb szükségtelen erőszakkal terheli a kikapcsolódásunk.«

ASUS Xonar Essence STX PCI-e hangkártya

DOLBY DIGITAL LIVE · DOLBY PRO LOGIC IIx · DOLBY VIRTUAL SPEAKER

Hallja meg a PC-s Hi-Fi hangzás új korszakát!

Az ágazatban vezetőnek számító 124 dB-es jel-zaj arány és beépített fejhallgató-erősítő rendkívüli élményt szerez füleinknek

4000 évvel ezelőtt az ókori kínai ősök felkutatták a legjobb anyagokat, hogy az istenek iránti hódolatuk jeléül „mennyei" zenét játszó hangszereket hozzanak létre. Ebből alakult ki a Tigris harangjáték, ami a legmagasabb szintű hangélvezetet képviselte. Az Új ASUS Xonar Essence STX hangkártya-család ezt az irányvonalat követi, és a felülmúlhatatlan hangélmény szolgálatában az iparág vezető funkcióit olvasztja egybe. Az EMI árnyékoláson pedig büszkén viseli a Tigrisharang totemet, ami az ókori és élvonalbeli technológiák vegyítését szimbolizálja.

A legnemesebb alkatrész éles és tiszta hangot szolgáltat

A kiemelkedő Burr-Brown PCM 1792A digitális-analóg átalakító (DAC) a hangjeleket 127dB jel-zaj arány mellett konvertálja minimális veszteséggel, a Nichicon "Fine Gold" kondenzátorok pedig gazdag basszust és kristálytiszta magas frekvenciákat szolgáltatnak. Mindez lehetővé teszi, hogy a Xonar Essence STX elképesztő, <10 Hz–90 kHz-es frekvencia átvitelt érjen el. Az exkluzív EMI árnyékolás a legtisztább hangképzés érdekében az analóg kimeneteket védi a külső elektronikus mágneses interferenciától.

Az ágazatban vezető 124 dB-es jel-zaj arány tiszta zenehallgatási élményt biztosít

Az ámulatba ejtő 124 dB-es jel-zaj arány valóban tiszta hangzásvilágot kelt életre. A legtöbb alaplapra integrált (85-88 jel-zaj arányú) hangkártyánál 64-szer tisztább hangzású Xonar Essence STX a jel és a zaj elkülönítéséhez egyedi ASUS hiperföldelésű áramköri kialakítással rendelkezik.

Nagyfelbontású hangteljesítmény beépített fejhallgató-erősítővel

A beépített fejhallgató erősítője 600 ohm kimeneti ellenállásig terjedően teljes mértékű vezérlést biztosít a fülhallgatókhoz. Ezáltal nagyfelbontású, 0,001 %-nál kisebb torzítású hangok csendülhetnek fel, mindez járulékos erősítő nélkül. A Xonar Essence STX ezen kívül cserélhető, egyedi hangok beállítását segítő Opamp aljzatokkal, teljeskörű Dolby Home Theater házimozi-technológiával és a legújabb DS3D GX2.5 3D játékmotorral rendelkezik.

LEV ROV

írta» MIGUEL

»ÉLJEN A LÉGSZENNYEZÉS!

Szinte látom már a tiltakozó pillantásokat, hogy „hogyhogy éljen a légszennyezettség, ez egyáltalán nem vicces", és a helyzet az, hogy nem viccelek. Április közepén strandoltam, és ehhez még utaznom sem kellett, hát pulikutya legyek, ha a Föld klímája nem igazodik az emberiség gazdasági helyzetéhez. Nincs pénz, de nyaralnál? Minden oké, kicsit globális felmelegedünk! 5 Celsius-fok plusz, és máris természetes viselet az év negyedik hónapjában a fecske a mezőkövesdi strandon.

»NETES TÁBOR

Helló!

Kicsivel több mint két éve olvasom és veszem a magazint, egy éve már előfizetője is vagyok az újságotoknak.

1. Arról szeretnék nálad érdeklődni, hogy akit a Pc Guru online-on bannolnak az általában örökre vagy egy bizonyos ideig nem tud írni a fórumba? Igaz gőzöm sincs hogy miért is bannoltak (az első figyelmeztetést még megértem), valamit kell tenni ahhoz hogy a bann eltűnjön?

Hát, a nagy helyzet az, hogy (ahogy azt már említettem itt nagy plénum előtt) a PGO egy durván diktatórikus mikroklíma, ahol csírájában elfojtunk minden olyan próbálkozást, ami az adminisztrátorok és moderátorok hatalmát próbálná meg aláásni. Mondanám, hogy emlékszem a konkrét történetre, és hogy végtelenül igazságtalan volt, ami veled történt, de a) nem emlékszem (hiába, ez van akkor, ha naponta százakat tiltunk ki az oldalról); b) ok nélkül nem kerül tiltólistára senki. A legtöbb, amit tehetsz, hogy legközelebb igyekszel nem kitiltatni magad – aki egyszer ugyanis kívülre kerül, az kint is marad. Kivéve persze, ha újra beregisztrál, és igyekszik betartani szabályzatunk egyes pontjait, ami amúgy nem is annyira istentől elrugaszkodott kihívás. Ne warezolj, ne káromkodj, ne politizálj és tartsd kordában a másokat sértő gondolataidat. Nem baj, ha vannak ilyenjeid, csak ne a Guru oldalán próbáld megbeszélni őket...

2. Arról érdeklődnék, hogy idén lesz-e Gurutábor, mert nagy a csend körülötte. Ha tudsz, kérlek válaszolj.

Thomas Leonard

Fogalmazzunk úgy, hogy én még nem hallottam róla. Ez persze több dolgot is jelenthet. Egyrészt így akarják finoman a tudtomra hozni, hogy nyáron én már nem dolgozom majd itt. Másrészt lehet, hogy így kell megtudnom, hogy pont ellenkezőleg: mindenki más megy táborba, én meg maradok fent egyedül szí... szo... Szóval dolgozni. (De jelentheti azt is, hogy a megroggyant gazdasági helyzetre való tekintettel nem lesz idén tábor.)

»MÉGIS VAN OLYAN, AKI...

Üdv, Miguel!

Tettél egy felelőtlen kijelentést a Levrovban. Engedd meg, hogy a csatolt fénykép beszéljen helyettem! (Istenuccse, ott van a másik lapszám is, ugye nem kell széttépnem a kötést?)

Mivel a levrov képviseli a Guru dizájnjában a spártai egyszerűséget, kedves olvasók, kénytelenek lesztek elhinni, hogy van egy csatolt kép, ahol ott volt az újság (méghozzá nem ám csak úgy, hanem tisztességgel lefűzve, ha jól láttam, évfolyamonként).

Beszélek azért én is egy kicsit. Úgyis áramszünet van, mi mást lehet ilyenkor tenni? Mint azt korábban megírtam (én vagyok a nyelvészes-beszólós... ha már itt tartunk, a kiejtéssel kapcsolatban nem értünk egyet! Nincs középút ezen a területen! Ha egy ország akar röhögni valakin az egyébként helyes kiejtéséért...), NAGYON régre visszamenőleg megvan a lap összes száma. Számomra már kincs mindegyik. Elférnek a jó öreg CoV-ok mellett.

A játékokról... Inkább nem szidnám a mai programokat, mert könnyen lehet, hogy csak a nosztalgia beszélne belőlem, az azonban bizonyos, hogy 15-20 évvel ezelőtthöz képest nagyot változott a játékipar: a lehetőségek bővülésével (egy Enterprise-hoz, C64-hez képest bődületes számítási kapacitás) a fantázia szorul egyre inkább háttérbe – egy-két üdítő kivételtől eltekintve a programok nem nagyon gondolkodtatják el az embert, képzelőerőre semmi szükség nincs. Ötlet? Ugyan már... Jó-jó, van kivétel, de kevés. Nagyon kevés. Manapság a realizmus a menő, a látvány, a cukormáz. Azt lehet eladni. Mondjuk kikapcsolódni jó az is. Csak nem tartalmas.

Igazság szerint egyrészt egyetértünk, másrészt meg nem. Amit te leírtál, azt mások úgy fogalmazzák meg, hogy felhígultak a játékok, mint ahogy a játékosok rétege is tekintélyesebben rajzolódik ki a népesség szociográfiai keresztmetszetén. Tíz éve még a játék egyfajta életmód volt, a gémereket meg kockának hívták, és ezt az egész történetet körüllengte valami misztikus köd, amire a két-háromhavonta kijövő Blikkes meg Fókuszos riportok csak ráerősítettek. Mostanában már nem a gazdagok (vagy elszántak) kiváltsága a PC, sőt egy konyhai robotgép ugyanannyiba kerül, mint egy használt next-gen konzol, így manapság már mindenki játszik. És ez itt most nem költői túlzás, hanem a saját életemből vett példa: a szüleim Xboxot vettek maguknak karácsonyra, mert tetszett nekik a Guitar Hero (magyarán megfertőztem őket, hehe). Azóta is elpötyögnek rajta, és igazából eszükbe sem jut, hogy mennyivel rosszabb a játékosok helyzete most, mint egy évtizede, főleg mert nekik akkoriban más gondjuk is volt (jelesül az én felnevelésem). A kiadóknak meg ehhez a helyzethez kell alkalmazkodniuk – mára már nem statisztikai hiba, hogy

NYEREMÉNYJÁTÉK

»Gobliiins 1-2-3-4

Stöki ugyan nem ájult el tőle, no de ki a csuda is ő, hogy bárki is komolyan adjon a véleményére? A lényeg, hogy aki akar, az most nyerhet... Ez így nem pontos, mert sajnos mindenki azért nem nyerhet, de mindenki megpróbálhat nyerni egy Gobliiins antológiát, a CD Projekt jóvoltából. Látogass el www.pcguru.hu/gobliiins4 weboldalra és tedd próbára a szerencséd!

a játékosok nagyobb része felnőtt, így olyan termékeket kell gyártani, amik gyors kielégülést hoznak, és napi fél órában is szórakoztatók. Az én – semmilyen bizonyítékkal alá nem támasztott – vélekedésem az, hogy a tíz évvel ezelőtti állapot ugyanúgy egy szélsőség volt (csupa hardcore játék, semmi közeledés az alkalmi játékosok felé), mint ez a mostani (túlzott egyszerűsödés illetve a HC fejlesztők rezervátumba deportálása). Kell még pár év, amíg beáll egy fajta egyensúly, és a piac igényei megtalálják a fejlesztők számításait, és akkor megint lesznek egészséges mértékben laza, illetve pont megfelelően komolykodó játékok. (Legalábbis nagyon remélem, mert különben nagyon rossz idők jönnek...)

Ami meg ötletes, az anyagi kudarc. Nekem (és a baráti körömnek) nagyon tetszett például a Die by the Sword (igen, az is melléklet volt), iszonyat nagyokat multiztunk vele egy időben. Remélem nem nézel hülyének érte, de nekem az Attack on Pearl Harbor is bejött – megint csak a multi miatt. Egyáltalán nem realisztikus, de szórakoztató! (Aztán nem rám mutogatni, hogy látjátok, van akinek az is tetszett!) Csak az átesés-bug ne lenne...

Háhá, nézd csak, megtaláltad a jelenkor mindent járó számítástechnikai malmocskáját, a fejlesztők bőségszaruját, a multiplayer játékmódot. A WoW, a közösségfejlesztés, a web2.0 – meg a többi aktuális és divatos varázsszó, amik ebben az évtizedben lendültek bele igazán a száguldásba. Nagyon egyszerű, ha jót akarsz játszani, ott a WoW. Van benne ötlet, eredetiség, akció – no igen, meg a veszély, hogy rászoksz, mint a drogra. Ezek szerint fanatikus játékosnak lenni továbbra is életforma?

Azt még hadd meséljem el, hogy mi az, amire mégis szívesen gondolok vissza az elmúlt évek játéktermésébő). Bennem a legmélyebb nyomot egyértelműen a Mafia hagyta, amit fél, de maximum egy évente végigjátszok, ha a fene fenét eszik is, mégpedig azért, mert utolérhetetlen hangulata van, nagyszerű a sztori, imádom a történetmesélését... egyszóval az egészet úgy, ahogy van. Örök toplistás aztán még a Doom első és második része is – szintén a hangulata, és a könnyű testreszabhatósága miatt. Te jó ég, mennyi pályát, hangot gyártottunk hozzá... aztán ott van még az az ütődött Carmageddon, ami szintén állandó bérlő a vinyómon, bár a Flatout2 erősen szorongatja a pozícióját!

A felsorolt játékok tényleg nagyon jók, az egyetlen baj velük, hogy a Mafiát leszámítva a '90-es évek közepének termései – persze ez fikarcnyit sem változtat azon a tényen, hogy remek programok. A Mafia folytatása amúgy szerintem remek fokmérő lesz arra nézvést, hogy mekkorát fordult a világ az első rész óta – az mondjuk még kérdés, hogy majd azt mutatja, hogy mennyivel rosszabbak a játékok, vagy azt, hogy mennyit öregedtünk az elmúlt hét évben...

Nagyjából ennyi jutott eszembe. Biztosan az lesz egyébként, hogy amint elküldöm a levelet, beugrik még egy-két dolog, hogy "áhh, ezt hogy hagyhattam ki?!", de annyi baj legyen! Időközben az áram is visszajött, a router is felébredt már, nincs akadálya a levél elküldésének...

A Guru legyen velünk... még legalább tíz évig!
NoP

Mit tehetnék még ehhez hozzá? Legyen neked igazad!

»KI ITT A FŐNÖK V2.0

Cs Miguel!

Mostanában kaptam meg az új Guru-t, és szokásomhoz híven azonnal a levrovnál nyitottam ki, és láttam hogy mentek a kérdések azzal kapcsolatban ki-kinek a főnöke, és elkezdtem kicsit agyalni a dolgon, úgyhogy a következőre jutottam:

1.) Shoebaron, a szent, a sérthetetlen, godmode főnök, ő áll mind felettetek (Nem tudom, nem vagyok munkásember, de szerintem itt Magyarországon is így megy.)

Na, ha nem is minden részletében, de ez a pont nagyjából stimmel. Hogy mi hibádzik? Hát... Fogalmazzunk úgy, hogy majdnem fölöttünk áll, főleg, ha szerez valami sámlit vagy létrát.

2.) Darths, ahogy írtad, valami online főnök, nem tudom, szerintem azért van véletlenül magasabb pozícióban, mert letiltaná az MSN-t, meg a pornóoldalakat.

Öh, hát itt egy kicsit elveszítettem fonalat, de örömmel látom, hogy mások sem értik teljesen, hogy a viharba' lett mindenki kedvenc Darths komája online főszerkesztő. Viszont ha már előkerült, tisztázzuk: Darths nem tiltaná le az MSN-t, mert történetesen azon keresztül tartja a kapcsolatot a külvilággal.

Sokan vagyunk, akik még nem is láttuk élőben a srácot – nekünk Darths nem is ember, csak egy villogó ikon a tálcán.

3.) Jön Bate, ő tudomásom szerint a polihisztor mindenes.

Pontosan. Főz, mos, dizájnol, cikket ír, idegeskedik, szervez, pakol, és ami a legfontosabb: elsőként nézi meg a rossz filmeket, és figyelmeztet, hogy mi ne vegyünk rájuk jegyet. Bate, nem is mondtuk még, de tényleg: köszönjük szépen.

4.) És jössz te, de hol? Most komolyan csak főnököd van? Eléggé vicces helyen dolgozol, mert ez akkor egy fegyintézetnek megfelelő idegklinika, tele fontoskodó emberekkel. Azért tudd meg, ha én lennék a főnököd minimum 4 oldal levrovot vésetnék le veled. :)

Tévedés, kérem, súlyos tévedés. Nekem csak Shoebaron a főnököm (titkon megsúgom: már forraljuk a tervet ellene), Bate-tel nagyjából egy szinten mozgunk, már ami a beosztásunkat illeti, Darths meg külön faj, külön történet, külön sportág. Ettől függetlenül a megállapításod második fele helytálló: ez akkor egy fegyintézetnek megfelelő idegklinika, tele fontoskodó emberekkel. 4 oldal levrov? Ugyan, hagyjuk már a tudományos fantasztikumot.

Egyébként tetszik az újított design újított változata, nincs annyi rajz, több levrov, szóval mi csak jól jártunk, de jobban néz ki mint az előzőek, még ha több különbséget nem is tudok felsorolni.
Baprof

Öt, SkiTZ, ÖT! Lassan parlamenti frakciót alakíthattok, te meg az új dizájn rajongói!

»PC STAR

Csá all!

Lenne 2 kérdésem! Én bevallom szeretem a PC Gurut is, de megveszem a Gamestart is! Na, remélem azért nem vagytok velük rossz kapcsolatban, mert meg kéne beszélni, hogy a két szerkesztőség egy nagyobb csoport lehetne, mondjuk PC Star néven! A másik hogy tudtom szerint a Guild Wars ingyenes. Ez igaz? Ha igen, hol lehet letölteni?

Válaszotokat Előre is Köszönöm.
Hell96

NYEREMÉNYJÁTÉK

»LEGO Batman (Xbox 360)

A dán LEGO és az amerikai Batman koprodukcióját, a LEGO Batmant nyerheti meg azon szerencsések egyike, aki tudja a választ arra a rendkívül csalafinta kérdésre, amit www.pcguru.hu/lego_batman weboldalon rejtettünk el nem túl alaposan. A játékot köszönjük a Multimédia Holding Zrt munkatársainak!

No, akkor következzen a töredelmes beismerés: természetesen a két újságot valójában egy és ugyanaz az ember csinálja, aki nem más, mint Grath, az 576 Kbyte főszerkesztője. Kicsit komolyabbra fordítva a szót, nem, egyáltalán nem voltunk a Gamestarral rossz viszonyban, bár ez ezzel a számmal most lehet, hogy megváltozott. Én személy szerint semmi jónak nem vagyok elrontója, sőt, ha adódik valami lehetőség, ahol Guru féleszűi együtt szerepelhetnek a GS hasonszőrű félkegyelműivel, ott annál szívesebben vetem bele magamat a dologba. Közös sajtóértekezleteken és stúdiólátogatásokon sem esünk egymás torkának, és bár egyszer lehetőségem lett volna rá, nem mérgeztem meg (a kelleténél jobban) BZ-t Angliában, hanem a kérésének megfelelően fájdalomcsillapítót adtam neki. Hogy mitől fájt a feje? Nos, az egy másik kérdés, amire most nem térnék ki részletesen...

A második kérdésre még ennél is egyszerűbb a válasz: a Guild Wars egyszer fizetős, vagyis magát az alapjátékot (no meg persze a kiegészítőket, ha azokat is használni szeretnéd) meg kell vásárolnod a boltban, de havidíjat (mint mondjuk a WoW-ban) már nem kell külön fizetned. Megadtam volna azt is, honnan tudod letölteni, de azt írod, hogy csak akkor, ha ingyenes. Hát akkor nem.

»MAJDNEM HÍRES

Szia Miguel!

1. Most olvastam (én is) a Levrovban a felhívásodat és azt kell mondjam, hogy nem tetted alacsonyra a mércét. Gyakori eset, hogy valakinek mindkét újság megvan vagy egy újság egy lemez páros, viszont hogy mindkét újság és lemez melléklet is meglegyen az valóban megér egy misét. Én abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy mindkét lemez megvan, de egyik újság sem. Ez esetben persze a szerencse mibenléte nem az újságok hiányban értendő, hanem a lemezekre vonatkoztatva. Sajnos a második nagyon rossz állapotban van, ezért külön öröm volt újra kiadásban látni. Ellenben az elsővel, ami még a "gyári" papírtokban pihen.

Igen, a léc magassága tudományos komolysággal lett megállapítva. Nehogymár minden jöttment villoghasson itt az egy évtizeddel ezelőtti Guruival meg teljes játékaival. Nohiszen, akkor mi lenne a kihívás a dologban, nem igaz? Direkt úgy gondoltam ki, hogy senkinek ne sikerüljön, és tessék, még így is van olyan őrült, aki próbálkozik. Ennyit az ördögi tervek biztos sikeréről.

2. Ha legközelebb Chris közelébe kerülsz.. (pfújj.. nem úgy!) mond neki, hogy szakadjon el az egyéb teendőitől és -ha már van neki- a blogjába is írjon néha. Persze ha van kedve. Most épp nem tudja a WoW-ra fogni hogy nem ér rá, hisz te is mondtad, hogy 2 hónapja tiszta.

Jaj, hát most érzékeny pontomra tapintottál, mert én mindig Chris közelében vagyok. Mellettem ül az istenadta, és bár mindent elkövetek, hogy ne lássuk egymást (például több évfolyamnyi Gurut halmoztam fel az asztalomon), nem ért a szóból, és barátkozni akar (ami eleve nem értek, miért akar velem bárki is barátkozni, de most komolyan...). Viszont te is vicces legény vagy: írjon a blogjába, már ha van neki. Ha nem tudod, hogy van-e blogja, nem tök mindegy, hogy ír-e bele...?

3. Látom már 4 (???) embernek tetszik az új design... Ezúton üzenem nekik hogy... hooogy... á, megvan! Szóval rossz az ízlésük... Tetszetős az újság és egységesek benne a használt grafikák, ami nekem bejön mert segíti az átláthatóságot. Ami viszont nem, az az hogy túl sok benne a meleg szín. (Vajon miért érzem úgy, hogy ez a mondat félreérthető..) A hardver rovat szürkés színe példáuk nagyon tetszik. Másutt viszont azt az undorító sárgát kivehetnétek, mert eléggé... Khm... Bántja az ember szemét.
v8506

Nos, jobb ha tőlem tudod, hogy réges-rég nem csak négy ember szereti a dizájnt, ma avattuk az ötödik őrültet, szóval vigyázz, mert ha öszszefognak ellened, annak csúnya verés lehet a vége. A meleg színekkel meg nem tudom, mi bajod van – nem értem én félre, az a bajod, hogy vannak színek az újságban. A hardveres szürke ugye nem véletlen, mert a hardverek úgy általában nem valami színes dolgok (bár egy darabig gondolkodtunk azon, hogy a nyomtatott áramköri lapok zöldjét tesszük be oda, arany betűkkel, mert ugye ez a kettő a hardveres szín...). A játékos cikkeknél (már amennyire én látom) SkiTZ a képekhez próbálja hangolni a színeket, aztán ez néha jobban sikerül, néha rosszabbul. Persze igyekszünk az igazán furcsa színeket nagyban elkerülni, és azért mostanra kiegyeztünk a dizájnerünkkel, hogy melyikeket kell messze elkerülnie. Persze lehet olyat is, hogy megírjátok nekünk.

Miguel
levrov@pcguru.hu

NYERTESEK

AZ ELŐZŐ SZÁMUNKBAN EGÉSZ SZEKÉRDERÉKNYI JÁTÉKOT GRÜNDOLTUNK ÖSSZE NEKTEK, ÉS MOST MÉG A SORSOLÁST SEM FELEJTETTÜK EL. ÍME, ITT VAN, KIK ÖRÜLHETNEK, ÉS MINEK:

»Last Remnant-játék:

A kérdés az volt, ki adta a játékban Irina Sykes angol szinkronhangját. A helyes megfejtés Erika Weinstein volt, és bár rengeteg szavazat érkezett Erika Eleniak hajdani Playboy-modellre, sajnos nem tudunk különdíjat osztani.
A nyertes pedig nem más, és gratulálunk neki:

» **Boros Alpár** (Törökbálint)

»CDP és EA nyereményeső:

Itt olyan jószívűek voltunk, hogy egyetlen közepesen nehéz kérdéssel próbáltunk meg minél több helyes választ begyűjteni tőletek. Konkrétan arra voltunk kíváncsiak, mi Vin Diesel, a szerkesztőség kedvencének igazi neve, a válasz pedig se nem Mercedes Benz Diesel, se nem Vincent Vegam hanem (dobpergés) Mark Sinclair Vincent! A nyertesek pedig, és szintén teljes szívünkből:

» **Enyedi Marcián** (Budapest)
Rise of the Argonauts

» **Orgován Nikoletta** (Fülöpszállás)
F.E.A.R. 2

» **Sághi György** (Székesfehérvár)
Lord of the Rings Conquest

» **Fodor Zoltán** (Budapest)
Wheelman

»MoW és Cryostasis:

A helyzet a következő. Aki tudta, hogy a Men of War szovjet kampányában kinek a kalandjait követhetjük nyomon, az könnyedén hozzájuthatott a címben szereplő két játékhoz. A megfejtések (Smirnov és Kuznetzov) csak úgy ömlöttek, így könnyedén ki tudtuk sorsolni, kiknek gratuláljunk:

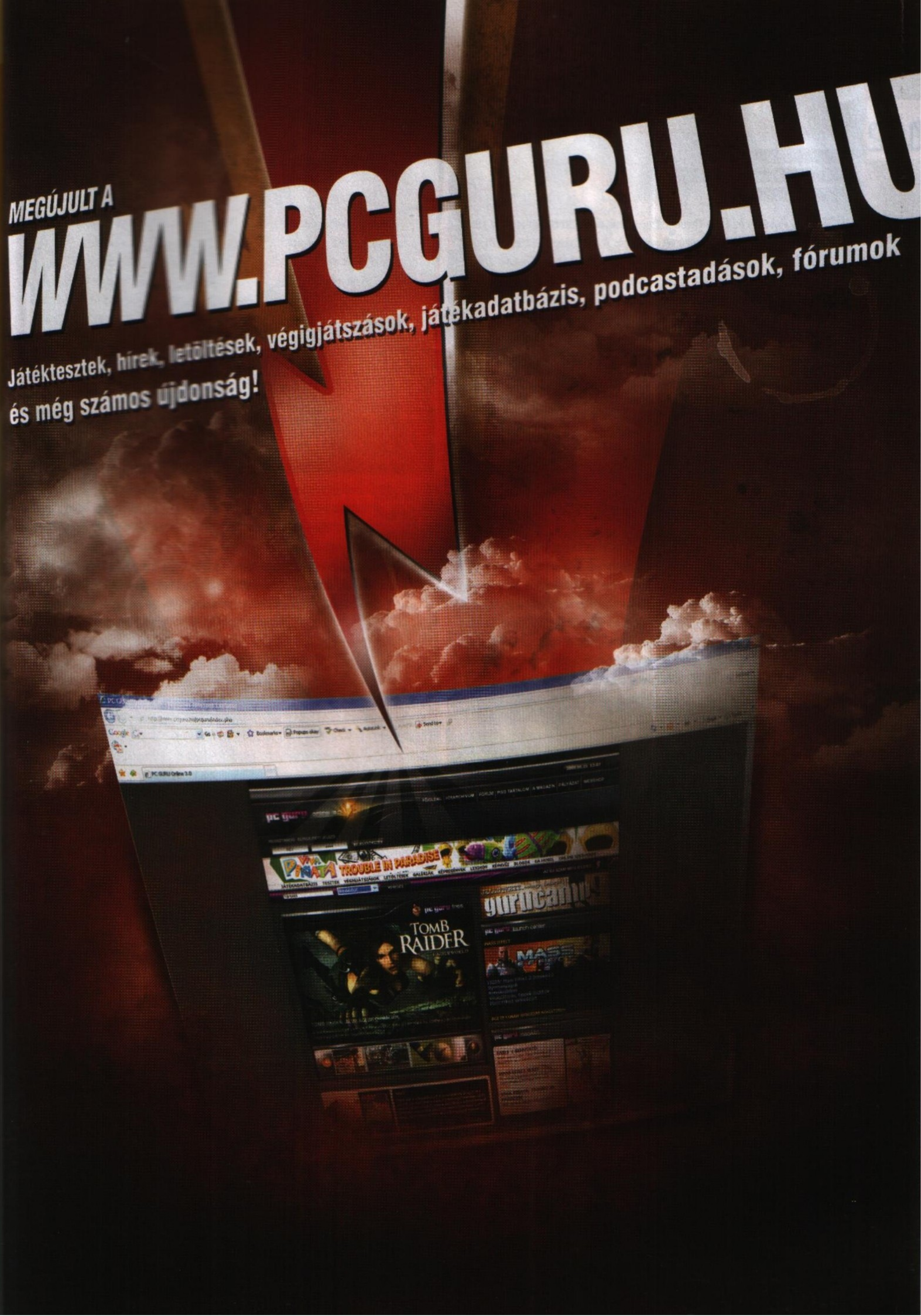
» **Kiss Janka** (Budapest)
Men of War

» **Világi Máté** (Fót)
Cryostasis

NYEREMÉNYJÁTÉK

»DC UNIVERSE VS. MORTAL KOMBAT

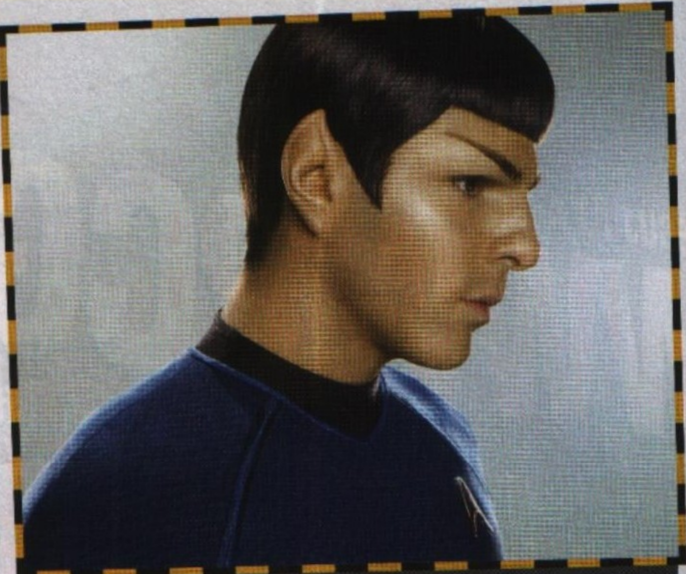
A Multimédia Holding Zrt. szerint Magyarország felnövekvő ifjúsága megérdemli, hogy megismertesse Supermant az igazi kínnal, így megegyeztünk velük, aki helyesen válaszolja meg a www.pcguru.hu/superman_halott weboldalon feltett kérdést, azok megnyerhetik a DCU vs. Mortal Kombat egy Xbox 360-as példányát.


MEGÚJULT A
WWW.PCGURU.HU
Játéktesztek, hírek, letöltések, végigjátszások, játékadatbázis, podcastadások, fórumok
és még számos újdonság!
TOMB RAIDER

»KETTŐS JÁTÉK«

»Rendezte: Tony Gilroy
»Szereplők: Julia Roberts, Clive Owen
»Hossza: 125 perc

A Julia Roberts és Clive Owen főszereplésével készített romantikus kémtörténet az év akciómozijának ígérkezik. A két exkormányzati kém, Claire Stanwick CIA-ügynök és a brit Ray Koval titkos ügynök küzdelme és szerelmi viszonya sokakat becsábít a vászon elé még a korán jött nyár ellenére is. A forgatókönyv jól megválasztott alapszituációja önmagában garantálja a szórakozást, a multik világába átnyergelő, és egy titkos gyógyszerképlet megszerzéséért egymás ellen trükköző páros kutya-macska viszonya sok akcióval kecsegtet. Claire és Ray három éven át kibontakozó szerelmi viszonya egyre jobban mélyül, hogy a film végére rájöjjenek, saját szerelmük a multik által kínált vagyonnál is többet ér. Persze azért a pénzről sem szívesen mondanak le. Bár a történet nem túl különleges, a profi színészi alakítások és a pörgős, remek magyar fordításban elhangzó dialógusok mégis élvezetessé teszik. Julia Roberts anyai szabadságról való nagy visszatérése ez a szerep. A bonyolult, hazugságok hálójában létező női főszereplő ellentéte a sármos, klasszikus, magabiztos Ray, Owen remekül kelti életre a figurát. Profihoz méltóan nincsenek üresjáratok, Tony Gilroy, a Bourne-filmek forgatókönyvírója hozta a formáját. Nemcsak a kémpáros szerelmi, illetve a pénz megszerzésért folyó küzdelme, és a köztük kialakuló bizalom ábrázolása az erénye; a romantikus elemek ellenpontjaként az ipari kémkedés már-már hidegháborúra emlékeztető légköre áll, és a nagy multik világhatalomra törekvő vezetőinek bemutatása is hangsúlyos. Könnyű kémhistória mellett valós társadalmi problémák is terítékre kerülnek, és az operatőrt is dicséret illeti, a titkos találkák helyszínéül Dubai, Róma, London, Miami, Cleveland és Zürich szolgálnak. Melegen ajánlom mind baráti kikapcsolódásként, mind párok számára a thriller megtekintését, a kevés májusi bemutató egyik biztos tippje lehet ez az igényes hollywoodi mozi...«



»STAR TREK«

»Rendezte: J. J. Abrams
»Szereplők: Chris Pine, Zachary Quinto, Bruce Greenwood
»Hossza: 126 perc

A sci-fi rajongók minden bonnyal legjobban várt májusi bemutatója a Star Trek. Bár az űrszéria korábbi darabja határozott bukás volt (és nem csupán jövedelmezőség szempontjából), az eltelt hét évben a rajongók száma mégsem csökkent. A J. J. Abraham-féle (aki rendezője és producere is a filmnek) tizenegyedik egész estés mozifilm IMax-változatban is létezik, bár még kérdéses, hazánkban e formában levetítik-e. Mindenesetre az Enterprise űrhajó és legénysége eredettörténetét elbeszélő epizód hiánypótló mozi, Spock és Kirk kapitány első közös bevetését ismerhetjük meg általa. Bár sokan tartanak az előzményeket elbeszélő, utólag létrehozott alkotásoktól, J. J. Abrahams nem ijedt meg a kihívástól, minden idők legnagyobb űrkalandjába vitt modern csavart. Ebből a legújabb technológiát felvonultató, látványos akciókban bővelkedő sci-fi-ből kiderül, hogy hogyan is állt össze hajdan a legendás Enterprise űrhajó legénysége, és hogy mik történtek az első bevetésen. Chris Pine játssza Kirk-öt, míg Spock ezúttal Zachary Quinto megformálásában jelenik meg, ám a parádés szereposztásban olyan húzónevek vannak, mint Eric Bana (Nero) vagy Winona Ryder (Amanda Greyson). Bár a közönségsiker még nem garantált, az alkotók, a Roberto Orci–Alex Kurtzman–Damon Lindelof írótrió annyira összeszokott, és olyan ígéretesnek tartja az elkészült alkotást, hogy a 2011-ben bemutatandó folytatásra is leszerződtek, ez szintén újabb Abrahams-mozi lenne. A sci-fi műfaj kedvelői semmiképp sem csalódnak a hosszas várakozás után, ha megnézik az új évezredbeli verziót, a sorozat újsütetű nézői pedig épp a legalkalmasabb ponton, a zérónál kezdhetik el a történetet.«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»HALOWEEN 2

Egy ideje azon töprengünk a szerkesztőségben, hogy vajon mikor unják majd meg a stúdiók, hogy sorra gyártják a gagyi horrorokat és a gagyi horrorok még gagyibb folytatásait, és a gagyinál is gagyibb horrorok sokkal de sokkal gagyibb remake-jeit. Végül arra jutottunk, hogy: SOHA. Ezt jól mutatja az is, hogy jön a szebb napokat látott Haloween-széria rebootolt sorozatának második része, amit mi biztos nem nézünk meg. Hát ti?

»NIGHTMARE ON ELM STREET

Előző dobozunk közvetlen folytatása ez a darab. De most komolyan: ki a francnak kell még egy Freddy Krueger film? Már az utolsó is vér ostoba volt, az előtte lévő ötről nem is beszélve. Erre most jön az új változat, akárcsak a Haloween esetében. A pizzajellegű arc már rég nem menő, a karmokkal csakis Rozsomák a laza, arról nem is beszélve, hogyha egy sorozatgyilkos csíkos pulcsiban jelenik meg előttünk, akkor tuti fix, hogy képen röhögjük...

»17 AGAIN

Hamarosan a magyar mozikba is eljut ez a nagyszerű alkotás, amiben a jobb napokat látott Matthew Perry és az idegesítő Zack Efron játszik. Ahogy a cím is mutatja, a sztori rendkívül eredeti: a negyvenes csókából újra tinédzser gimis srác lesz és ebből majd adódik sok móka és bonyodalom. Az összes kezünk kevés, hogy összeszámoljuk, hányszor lőtték már ezt el amerikai filmekben. Sokszor, de mindegy. Hollywoodban 2009-ben tesznek még egy próbát. Agyrém.

»GETTÓMILLIOMOS«

»Lemezek száma: 2 lemez
»Ára: 3990
»Megjelenés: június 23.

A tavalyi (hazánkban pedig az idei) év egyik nagy meglepetésfilmje volt a Gettómilliomos, ami nem csak a közönség, de az Amerikai Filmakadémia tetszését is elnyerte, annyira, hogy a legrangosabb kategóriákban (legjobb film, legjobb rendezés...) meg is szerezte az Oscar-szobrocskát. Pár hónappal a bemutató után hamarosan nálunk is kapható lesz a film DVD-változata, méghozzá két lemezen, így a rajongók örülhetnek, nem csak a film rejtőzik majd a csomagban. A hang természetesen DD5.1, a képarány az eredeti, és e mellett angol és magyar felirat, illetve szinkron tárul a film mellé. Esetünkben a második korong az extráké, és az összeállításban az alábbi finomságokat találhatjuk meg: lesz egy csokornyi kimaradt jelenet, egy Gettóálmok című kisfilm, amely bemutatja, Danny Boyle miképp készítette el a mozit, lesz videoklip a Jai Ho című filmzenéhez, a film egy kulcsjelentének (konkrétan a WC-snek) a bemutatása a forgatókönyvtől a végleges változatig és nem utolsó sorban egy indiai kisfilm (Manjha, Bombay Liquid Dance) is megtekinthető lesz. Aki látta a filmet a moziban, azt bizonyára nem kell győzködni, de ha esetleg kimaradt volna ez az alkotás, akkor melegen ajánljuk, mert amellett, hogy egy izgalmas és szívmelengető sztorit kapunk, még India hétköznapjaiból is kapunk egy szép adagot, a hitelesből, nem abból ami a képeslapokról és a prospektusokról mosolyog ránk. Ha tehát szórakozásra és különleges filmélményre vágytok, akkor ennél jobb választás nincs is.«

»SIMPSON CSALÁD 1. ÉVAD«

»Lemezek száma: 3 lemez
»Ára: 4990 FT
»Megjelenés: május 27.

E havi második DVD-ajánlónk keretében egy igazi hiánypótló klasszikust van szerencsénk bemutatni nektek, hiszen hosszú évek után végre nálunk is kapható lesz a Simpson Család című zseniális sorozat DVD-formátumban. Az első évad három lemezen terül el és tömény háromszáz percnyi szórakozást biztosít mindenkinek, aki beruház erre a csomagra. Jó hír, hogy a lemezekre az eredeti szinkron kerül fel, így mindenki a megszokott formában élvezheti Homer, Bart, Lisa, Marge és a többiek poénjait. Szerencsénkre a kiadvány nem csak az epizódokat tartalmazza, de jutott hely extra tartalmaknak is. Habár ezekkel a pluszokkal nem fogunk hosszú órákat eltölteni, azért mindenképpen pozitív, hogy egy-két nyalánkság odafért az epizódok mellé. A három lemez egyikén lesznek kimaradt jelenetek, egy beszélgetés az alkotókkal, hogy miképp is készült a sorozat, továbbá találhatunk majd audiokommentárt is, aminek keretében a sorozat kiagyalója, Matt Groening és további alkotók beszélgetnek az egyes epizódokról. A Simpsons első évadának ára nem is olyan vészes, mindössze ötezer forint, igazi jó vétel és mi nagyon bízunk benne, hogy a többi rész is hasonló áron kerül majd forgalomba. Reményeink szerint két-három havonta jelenik majd meg egy-egy új széria, és bizony lesz mit bepótolni, hiszen az egyik legrégebben futó rajzfilmsorozatról beszélünk, amely az Egyesült Államokban jelenleg már a huszadik évadánál tart...

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»HANGOVER

Legénybúcsú Las Vegasban, aminek az a vége, hogy három férfi felébred reggel, az egyiküknek hiányzik a foga, a másik eltűnt, nem emlékeznek semmire, és még egy kisbaba is az ölükbe pottyant. A bűn városának és az italnak a mellékhatásai ezek, s remélhetőleg egy jó nagy komédia alapkövei. Mivel mostanában az igazán hahotás mozik elkerülik a filmszínházakat, nagyon reménykedünk benne, hogy ez egy olyan alkotás lesz, amitől másfél órára megfájdul a hasfalunk.

»PREDATOR

Lapunk készültével egy időben röppentek fel az első pletykák, hogy készül a Predator mozi legújabb felvonása, szerencsére ezúttal Alienek nélkül. Az első részt imádtuk, a második elment, és épp itt volt az ideje, hogy valaki ismét foglalkozzon az űrbéli ragadozókkal. A legfrissebb információk szerint Robert Rodriguez producerként vesz részt a készítés során és elvileg már 2010-ben a mozikban lehet a film. Kíváncsian várjuk és drukkolunk neki...

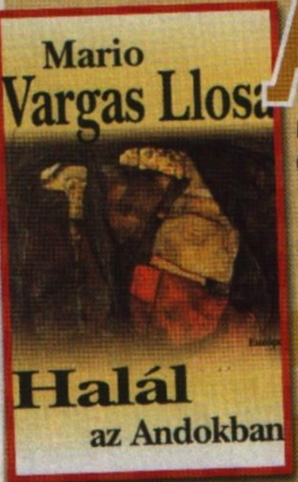
»SHUTTER ISLAND

Martin Scorsese legújabb filmje már csak egy kőhajításnyira van a bemutatótól és bizony mi már nagyon fenjük rá fogunkat. A főszerepben Leonardo DiCaprio, az alap mű pedig Dennis Lehane zseniális regénye, ami magyarul is megjelent Vihar Sziget címmel. Zseniális történet egy zseniális rendezővel és egy nagyon jó színésszel. Hát kellhet ennél több? Nekünk nem nagyon, úgyhogy már tényleg tűkön ülve, fakírok módjára várjuk a bemutatót.

»MARIO VARGAS LLOSA

HALÁL AZ ANDOKBAN

»Európa

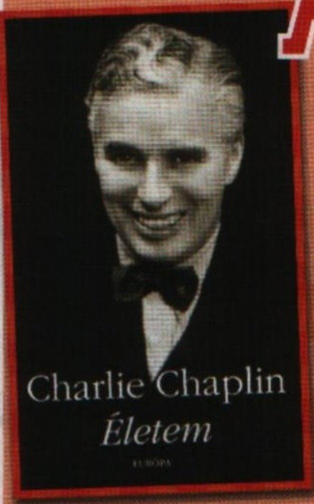


A perui író legújabb kötete egy bűnügyi történet keretében a főhős Lituma tizedes útját követve mutatja be a hegyi őslakosok hiedelemvilágát és a Fényes Ösvény terroristáit, egy szenvedélyes szerelmi történettel kiegészítve. Fordulatos, mesteri módon egybefogott tragédiák sorozata az Andok hegyláncainak elszigetelt vidékén az egyik legnagyobb kortárs spanyol ajkú szerző tollából. «

»CHARLIE CHAPLIN

ÉLETEM

»Európa



A szerző által a hatvanas években a Genfi-tó partján készített bő ötszáz oldalas, lenyűgöző memoár négy évtizeddel későbbi újrakiadását olvasva nemcsak a legendás filmes élettörténetét, de a filmművészet történetének legfontosabb pillanatait is nyomon követhetjük. A letehetetlen életregény végére kiderül, hogy Chaplint bizony nemcsak nézni, de olvasni is remek és tanulságos szórakozás. «

»TÍZPARANCSOLAT

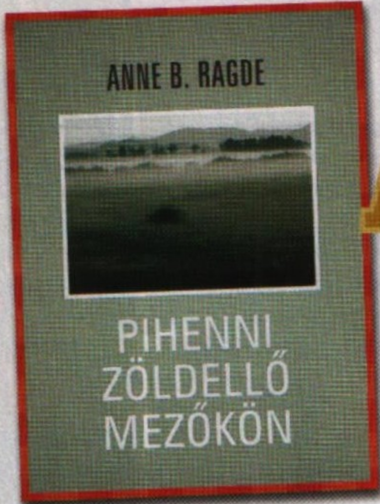
KORTÁRS SKANDINÁV NOVELLAGYŰJTEMÉNY

General Press

A közel 250 oldalas hiánypótló kötet ízelítőt ad a kortárs dán, norvég és svéd rövidprózairodalomból. A kiválasztott huszonegy alkotás az emberi kapcsolatok jellemzően pesszimista, északi szemszögből ábrázolt bemutatása mellett realista kortárs társadalomrajz is. Tömör, színes, megrázó – és mindemellett ízig-vérig modern. «

»ANNE B. RAGDE

PIHENNI ZÖLDELLŐ MEZŐKÖN

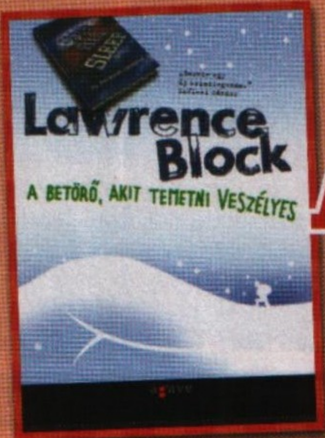


»Kiadó: General Press
»Oldalszám: 140 oldal
»Ár: 3000 Ft

Az idei könyvfesztiválra jelent meg a közkedvelt norvég írónő családregény-trilógiájának sokak által várt befejező kötete. A görög sorstragédiák súlyos kérdéseit feszegető, modernizált trondheimi és koppenhágai környezetbe helyezett történet figuráinak összes titka a közel háromszáz oldalas utolsó könyv végére kerül napvilágra. Bár a történet az anyuk halálos ágyánál találkozó három Neshov testvér, a gazdálkodó Tor, a kirakatrendező Erlend és Margido, a temetkezési vállalkozó, illetve Tor lányának, Torunnak a sorsát szövi tovább, önmagában is remek, átlagon felüli atmoszférateremtő és jellemábrázoló képességről tanúságot tevő regény. A komor alaphangú skandináv világban ezúttal a homoszexuális Erland és dán párja, Kramme egy leszbikus hölgypár segítségével vállal gyereket, az öreg féltestvér vágyainak megfelelően szociális otthonba kerül, Torunn pedig apja halála után csapodár régi kedvesével próbál meg helytállni a megörökölt tanyagazdaságban. Egyiküké sem egyszerű léthelyzet, a tragédiák sorozata után azonban egymással összefogva és a sérelmeket elfeledve kell helytállniuk. A korábbi nagy tragédiákat felvonultató kötetekkel ellentétben ezúttal a csendes beletörődés a központi téma. A szerzőnő hősei sorsával azt példázza, hogy álmaink gyakorta vágyak, amelyek maradéktalanul sosem válnak valóra, és a boldogság nem más, mint a túléléshez szükséges kompromisszumok megkötése. Tartalmas olvasnivalót kedvelőknek és a skandináv irodalom rajongóinak figyelmébe ajánlom a kortárs klasszikus írónő remek fordításban megjelent legújabb kötetét e korán jött nyáridőben. Elgondolkodtató, cselekményes olvasmány, amely önmagában is kerek egész. «

»LAWRENCE BLOCK

A BETÖRŐ, AKIT TEMETNI VESZÉLYES



»Kiadó: Agave Könyvek
»Oldalszám: 272 oldal
»Ár: 2580 Ft

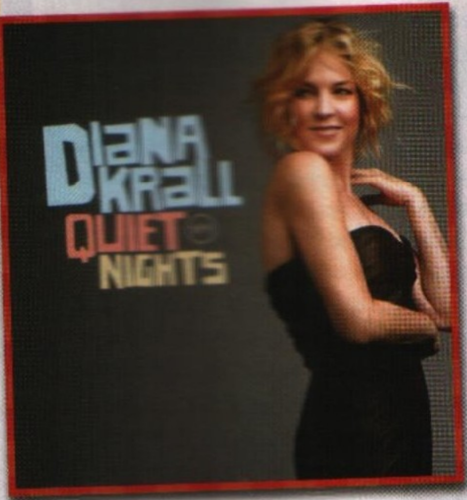
A kiadó sorozatának legújabb darabjaként hamisítatlan detektívtörténetet tarthattok ismét a kezetekben a jeles bűnügyi szerző, Lawrence Block tollából. Az alaphelyzet nem nélkülözi ezúttal sem a komikumot, és a klasszikus angol krimi alapkellékeire is bizton számíthatnak a lelkes olvasók. A tősgyökeres manhattani lakos főhős, Bernie Rhodenbarr antikvárius igazi könyvmolyhoz méltóan nem könnyen mozdul ki szeretett városából. Ezúttal mégis kivételt tesz, New York állam egyik északi angol atmoszférájú kúriájába indul az épp házasulófélben lévő szíve hölgyének, az anglomán Lettice-nek kedves könyv első kiadásának megszerzése céljából. Azt reméli, hogy így könnyedén összekötheti a munkát és a szerelmet. Segítőtársul jobb híján Caroline-t veszi maga mellé. A könnyed és gyors kiruccanás azonban váratlan fordulatot vesz. A helyszínre érve az értékes könyv helyett egy ismeretlen holttestét találják meg a könyvtárszoba padlóján. Bernie és segítője értelemszerűen nem tehet mást, saját szakállára szimatolni kezd. Ettől kezdve fordulatos, tipikusan blocki nyomozás veszi kezdetét, nem nélkülözve persze a christie-s elemeket sem, hisz a modern amerikai környezetrajzzal aktualizált sztori a nagy angol előd egyik legkedveltebb gyilkossági helyszínét idézi - természetesen egészen eltérő, a Nagy Alma bűnügyi regényhagyományának megfelelő befejezéssel. Letehetetlen, remekül megírt történet a szórakoztató műfaj rajongóinak és az elméjüket örömmel próbára tevő, játékos könyvkedvelőknek. «

»DIANA KRALL

QUIET NIGHTS

»Kiadó: Verve Music Group

»Dalok száma: 12 szám



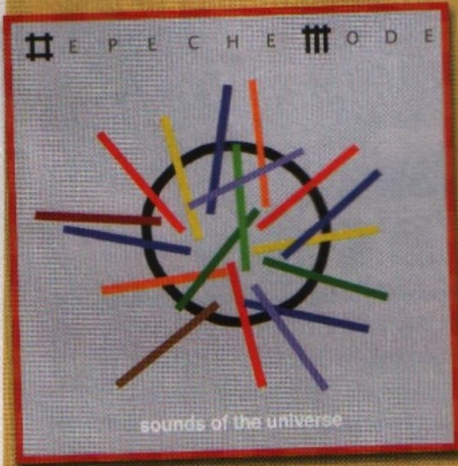
A Grammy-díjas kanadai énekesnő legújabb, sorrendben 12. albumára három évet kellett várnia a „From This Moment On" után a dzsesszkedvelő közönségnek. Napjaink legsikeresebb negyvenes évei közepén járó énekesnője, Elvis Costello felesége, az ikergyerekeik nevelése mellett ezúttal is maximális teljesítményt nyújtott. Nem csak a dzsesszrajongókat bűvölte el finom, intim hangzású, nagyon nőies dallamokkal, de szokás szerint a poplistákat is meghódította, és férfi hallgatóit is magával ragadta. A brazil szambaritmuson alapuló bossa nova és a west coast-dzsessz vegyítésének különös ötletéből létrejött korong nem okoz csalódást, egy művészileg igen kiforrott, határozottan a pálya csúcsán álló énekesnő zenei önarcképe rajzolódik ki belőle. A tizenkét trackben a Clayton-Hamilton kísérő kvartett mellett a közismert kolléga, Paulino da Costa ütős hangszerekkel működött közre, és három ismert brazil sláger is felcsendül Krall előadásában. A brazíliai turné során tapasztaltak jelentős inspirációul szolgáltak a romantikus hangvételű, erotikus felhangokkal telített stúdióalbumhoz; többek közt a The Boy from Ipanema című dal állít e mágikus helyszínnek emléket. Maga Krall a korong létrejöttéről azt állítja, hogy határozottan érzéki lemezt szándékozott készíteni, a címbeli csendes éjszakát az egymás fülébe suttogó szerelmespár alakja ihlette. Mesterségbeli tudását mi sem jelzi jobban, hogy a You Are My Thrill-t második, a Too Marvelous-t egyetlen nekifutásra énekelte fel. Még a kritikusok is egyetértenek abban, hogy Krall eddigi legjobb albuma, az eddigi pálya szintézise jött létre, így szuper vétel bárki számára ez az időtálló, mégis nagyon modern lemez. «

»DEPECHE MODE

SOUNDS OF THE UNIVERSE

»Kiadó: EMI

»Dalok száma: 13 szám



Az április közepén megjelent, cseppet sem szerény címmel és színpompás geometrikus stílusú borítóval ellátott új korongot, miként a világ körüli koncertturnét, ismét hatalmas várakozás előzte meg. A szintipop királyaként ismert angol kultbanda a 2005-ös nagysikerű Playing the angel után újító szándékkal létrehozott, a megszokottól sokban eltérő hangzásvilágú albuma azonban nem aratott osztatlan tetszést a rajongók körében, hogy a szakmai kritikai észrevételeket már ne is említsem. A korongnyitó In Chains és az utána következő Hole To Feed afféle átvezetésként szolgál, a korábbi jól ismert Depeche Mode-hangzás nosztalgikus felidézéseképpen, azonban a további tizenegy szerzemény eléggé egy kaptafára készült. A korábban kislemezként kijött harmadik dal, a Wrong-videoklip nagyjából megelőlegezte, hogy mit is várhattunk, és nem is kaptunk mást. Talán kivételképpen a záró, ütősebb 13. szám, a Corrupt esetében fedezhető fel a régi korszakalkotó slágerek lendülete. Sokaknak, legfőképp a hűséges rajongóknak persze lehetséges, hogy a teljes anyag tetszeni fog, hisz ismét hallhatják kedvenceiket, mások viszont emiatt még nem rohannak beszerezni az egyébként három különféle csomagban – szimpla, dvd-vel bővített, illetve de luxe kiadásban – polcokra kerülő lemezt. Bár összességében nem az év csalódása az album, inkább erős közepes, láttunk már többet Gahantól és bandájától. Gyűjtőknek ajánlom a megvételét, de mások számára jobb beruházás lehet a koncertjegy; a szuggesztív és akciódús színpadi fellépés bizonyosan javít a kissé egyhangú zenei anyagon. «

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

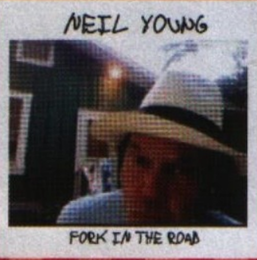
»**Chimaria**
(1 lemez)
Infection

»**Chris Isak**
(1 lemez)
Mr. Lucky

»**Death Angel**
(CD+DVD)
Sonic German Beatdown

»**Jane's Addiction**
(3 CD + DVD box)
Cabinet

»**Neil Young**
(1 lemez)
Fork in the Road



»ÍRÓ/RAJZOLÓ: KISIMOTO MASZASI

írta» AMBER

NARUTO 7

»Kiadó: MangaFan Kiadó »Oldalszám: 196 oldal »Ár: 2000 Ft

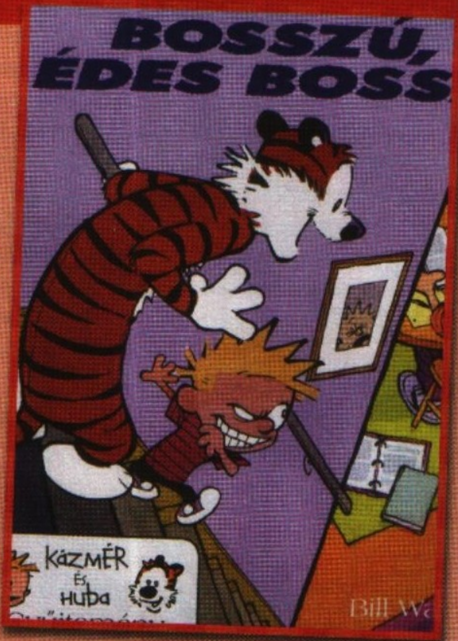
A 5. Magyar Képregényfesztiválra jelent meg a Naruto mangafolyam hetedik része, amelyben tovább folytatódik a küzdelem a fiatal nindzsák és új ellenségeik között. A történet mostanra igazán beindult, rengeteg akció, látványos küzdelem és jó pár fordulat várja a sorozat rajongóit. Beszálló kötetnek ez az epizód már egyáltalán nem alkalmas, egyrészt, mert azonnal a dolgok sűrűjében találjuk magunkat, másrészt annyi minden történt már az előző hat kötetben, hogy se hely, se mód nincsen rá, hogy ez a kiadvány összefoglalja az eddigi cselekményt. Ha tehát most támad kedved Naruto kalandjainak az olvasásához, érdemes beszerezni a korábbi részeket, ugyanis a szórakozási faktor az előzmények ismeretének hiányában majdnem nulla, ha a történetet is élvezni szeretnénk. Ami igazán érdekes ezzel a résszel kapcsolatban, hogy ez az az epizód, ami már teljes egészében digitális technikával készült, a hátterek, a karakterek, szóval minden a számítógépek segítségével lett összerakva. Az alkotók egyébként annyira komolyan vették ezt a folyamatot, hogy a mozgások élethű lerajzolásához már a motion capture technikát is igénybe vették - nem csoda, hogy az egyik legdinamikusabb mangaként szokták emlegetni a Naruto-szériát. Lényeg a lényeg, hogy a hetedik kötet hozza a kívánt színvonalat: rengeteg harc, humor és a szokásos Naruto-hangulat. Rajongóknak szokás szerint kihagyhatatlan darab.«

»ÍRÓ/RAJZOLÓ: BILL WATTERSON

BOSSZÚ, ÉDES BOSSZÚ

»Kiadó: Vad Virágok Könyvműhely »Oldalszám: 130 oldal »Ár: 1950 FT

A szerkesztőség legnagyobb örömére, tarva a szokásos menetrendet, megérkezet a Kázmér és Huba sorozat ötödik kötete, amely ezúttal a Bosszú, édes bosszú alcímre hallgat. Habár a cím egyértelműen a bébiszitter elleni totális megtorlásra utal, természetesen nem csak erről lesz szó ebben a kiadásban. Ahogy azt már megszokhattuk, ismét lubickolhatunk Kázmér hétköznapinak távolról sem nevezhető filozófiájában, kapunk egy jó nagy adag ismeretterjesztést a plüsstigriseket illetően, megtudjuk miért értelmetlen az iskola, miért jó a tél, és hogy miért zsarnokok a szülők. Tényleg csak a szokásos. Szerencsére mindezt a jól bejáratott módon kapjuk, úgy, hogy biztos nem bírjuk ki az oldalakat hangos hahota nélkül. Éppen ezért megint csak azt tudjuk mondani, hogy óvatosan a tömegközlekedésen történő fogyasztással, ha nem akarjuk, hogy a lelkiismeretes utastársaink az elmegyógyóba zárassanak. Kázmér és Huba kalandjaiban az a jó, hogy bármikor leemelhetjük a polcról, nem kell hozzá semmilyen előismeret, egy pillanat alatt bárkit felvidít és jobb ajándék ötletet nem is tudunk elképzelni (lehet szülinap, névnap, de az is tökéletes, ha a nyuszi vagy a jézuska tojja). Nem is nagyon tudunk mit hozzáfűzni, vegyétek, vigyétek és fogyasszátok, és szórakozzatok legalább olyan jól, mint mi, miközben átrágtuk magunkat ezen a zseniális százharminc oldalon.«



»ÍRÓ: OHBA TSUGUMI »RAJZOLÓ: OBATA TAKESHI

DEATH NOTE 4

»Kiadó: MangaFan Kiadó »Oldalszám: 214 oldal »Ár: 2000 Ft

Megállás nélkül dübörög a Death Note sorozat is, amely most tavasszal érte el a negyedik részét. Amíg más képregényekben ennyi idő alatt csak a felvezetésen vagyunk túl, addig a Halállista körül forgó történet hihetetlen tempót diktál, hiszen a mostani kétszáz oldalon felbukkan egy újabb sorozatgyilkos, aki mögött szintén egy halálisten áll. Ha ez nem lenne elég, akkor ő sokkal kegyetlenebb, mint az eredeti Kira - ami nem is csoda, hiszen egy nyeletlen kamaszról beszélünk, aki nem mellékesen lány (lásd még az írásunkhoz tartozó, sokatmondó borítót). Miközben tehát folyik a versenyfutás Light és L között, egy újabb veszélyes szereplő kotnyeleskedik bele a halálos játszmába, tovább fokozva ezzel az izgalmakat (a hullák számának gyarapodásáról nem is beszélve). Mindenféle túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a hazai mangakínálat egyik legjobb darabja a Death Note, amely olyan erős történettel bír, hogy még azokat is a kis kötet elé szegezi, akik egyébként nem nagyon rajonganak a mangákért vagy úgy általában a képregényekért. Ha tehát még csak kacérkodsz ezzel a műfajjal, akkor azt ajánljuk neked, hogy szerezd be a Halállista első kötetét, olvasd el, aztán garantáltan alig várod majd, hogy a folytatás is a tiéd legyen. Lemaradva még nem nagyon vagy, hiszen ez még csak a negyedik rész, de készülj fel, az addikció hamar eluralkodik majd rajtad...«

»ÍRÓ/RAJZOLÓ: KATI KOVÁCS

PAPRIKÁS RAPSZÓDIA

»Kiadó: [illegible]

»Oldalszám: [illegible]

»Ár: [illegible]

Az 5. Magyar Képregényfesztivál dízsvendége volt Kati Kovács, a Rómában élő finn képregényrajzoló, aki első magyar kötetének apropója alkalmából látogatott el a hazai képregényes élet legrangosabb eseményére (a szerencsések dedikáltathatták is friss szerzeményüket a Gödörben). A Paprikás Rapszódia meglehetősen formabontó képregény, s érdekes módon komoly magyar vonatkozással is rendelkezik, hiszen egy hazánkban eltöltött nyaralás meglehetősen "szürreális" krónikáját követhetjük nyomon a közel hatvan oldalon terpeszkedő történetben. A cselekmény szerint az apró Kiti (aki valójában a szerző, tehát önéletrajzi ihletésű munkáról van szó) levelezőpartneréhez érkezik hazánkba, ám a látogatás nem úgy zajlik, ahogy mi egy kiváló vakációt elképzelünk, és a furcsa magyar emberkék előli "menekülés" végül egy, a Félelem és rettegés Las Vegasban szintű utazássá változik. Az olvasó legnagyobb örömére. Ugyan már a grízgombócokkal való első találkozás is rendkívül mulatságos, de az igazi szórakozás akkor kezdődik, mikor Kiti eltűnik a vendéglátóitól és elkezdi járni a maga útját.

Kati Kovács képregénye nemcsak a meglehetősen sajátos történet okán érdemes a figyelemre, hanem a grafikai megvalósítást illetően is. Első pillantásra mintha egy nagy karikatúraalbumot látnánk, de ahogy kezdünk megismerkedni a történettel, úgy válik tökéletes ötvözetté az abszurd cselekmény és a fekete-fehér vonalrajzok vidám kavalkádja. A finn képregényrajzoló hölgy munkája éppen ezért jófajta kuriózum, hiszen egyáltalán nem hasonlít sem a plasztikus amerikai képregényekre, sem a nagy művészi gonddal készített francia és belga alkotásokra. Egy minden elemében egyedi képregénnyel van dolgunk, amin eszméletlen jókat lehet szórakozni, arról nem is beszélve, hogy a görbe tükörnek köszönhetően sokkal inkább magunkénak érezzük az egészet, mint az átlagos kiadványok esetében. Olvasása persze nem kifejezetten a fiatalok számára ajánlott, ám sajátos jellege okán tökéletes ajándék lehet az idősebb ismerőseink számára – persze nem beszélünk le róla senkit, minden szempontból olyan képregényről van szó, amelyet érdemes kézbe venni és forgatni. Szóval hajrá, vessétek rá magatokat ti is! «

»ÍRÓ/RAJZOLÓ: SCOTT ADAMS

A MUNKA ÖRÖME – DILBERT ÚTMUTATÓJA A MUNKAHELYI BOLDOGSÁGHOZ

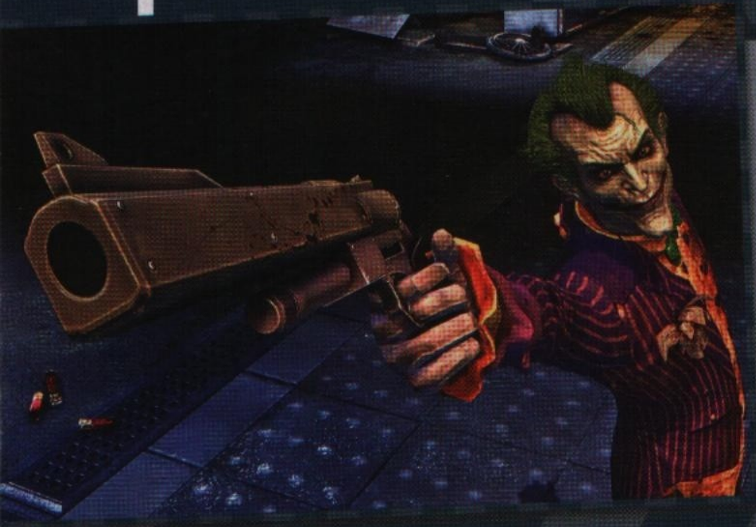
»Kiadó: Nyitott Könyvműhely »Oldalszám: 256 oldal »Ár: 3490 Ft

Dilbertről nem először emlékezünk meg a lapunk hasábjain, s mivel a Képregényfesztiválra ismét megjelent egy újabb kötet, így itt az újabb nagyszerű alkalom, hogy egy kicsit elidőzzünk a munkahelyi terror világában szenvedő szerencsétlen irodistánál. A munka öröme címre hallgató kiadvány nem nevezhető képregénynek, sokkal több annál. Vannak benne ugyanis három kockás comic-stripek, de ezek a humoros szösszenetek sokkal inkább illusztrációként vannak jelen, mintsem konkrét tartalomként. Na de akkor mi is valójában a Munka öröme? Ha egészen konkrétak akarunk lenni, akkor azt kell mondanunk, hogy egy igazi kézikönyv, ami a jó dilberti hagyományokhoz híven a munkahelyi viszontagságok túléléséhez nyújt létfontosságú tanácsokat. A kézikönyv olyan kikerülhetetlen témákkal foglalkozik, mint a munkával járó örömök, a főnökökkel való helyes kommunikáció, a privát munka, a mások kárára elkövetett vidámságok, az irodai tréfák, az elsősegély, a meetingek világa, az ostoba kollégák, a munkádat illető kritika, és végül, de nem utolsósorban a sikerrel járó viszontagságok. Abszolút átfogó művel van hát dolgunk, ami nem hiányozhat egyetlen magára valamit is adó munkavállaló gyűjteményéből sem. Mivel igen speciális kiadványról beszélünk, főleg azoknak tudjuk ajánlani ezt a nagyszerű kötetet, akik voltak olyan szerencsések, hogy bejutottak egy mamutvállalat véget nem érő szórakozást nyújtó kötelékébe. Ha te magad nem tartozol ebbe a csoportba, akkor biztos, hogy a szűk családi körödben, vagy a tágabb rokonságban, esetleg a baráti körödben lesz olyan, aki boldogan fogadja majd ezt a kiadványt. Persze az igazán előrelátóak már az első munkahelyük megszerzése előtt fellapozhatják a könyvet, ezzel szabadulva meg néhány teljesen felesleges illúziótól jövőbeli munkájukat illetően. Az igazság az, hogy a játékmagazin szerkesztői állásokat nem osztogatják minden sarkon, meg egyébként is, az egész kihalásos alapon működik, szóval nem árt, ha még időben felkészültök arra, ami rátok vár... «

»Képregény«

»Modern Warfare 2

Hatalmas változás állt be a Call of Duty-sorozatban szűk két esztendővel ezelőtt – az eredeti fejlesztőbrigád gondolt egy merészet, és modern környezetbe helyezte az odáig sokak szerint csak és kizárólag témája miatt kelendő lövöldözős játékot. A srácok mindent egy lapra tettek fel - a Modern Warfare pedig a sorozat legsikeresebb darabja lett - nem csoda, ha a fél világ tűkön ülve várja a folytatást! De vajon milyen lesz? Sikerül a többmilliós rajongói bázist kielégíteni vele, vagy a két esztendő talán túlontúl szűk a fejlesztőknek? A jövő hónapban utánajárunk ezeknek a rejtélyeknek - a Guru segítségével most megtudhatsz mindent, amit akartál a Modern Warfare 2-ről, még akkor is, ha nem merted volna megkérdezni.«

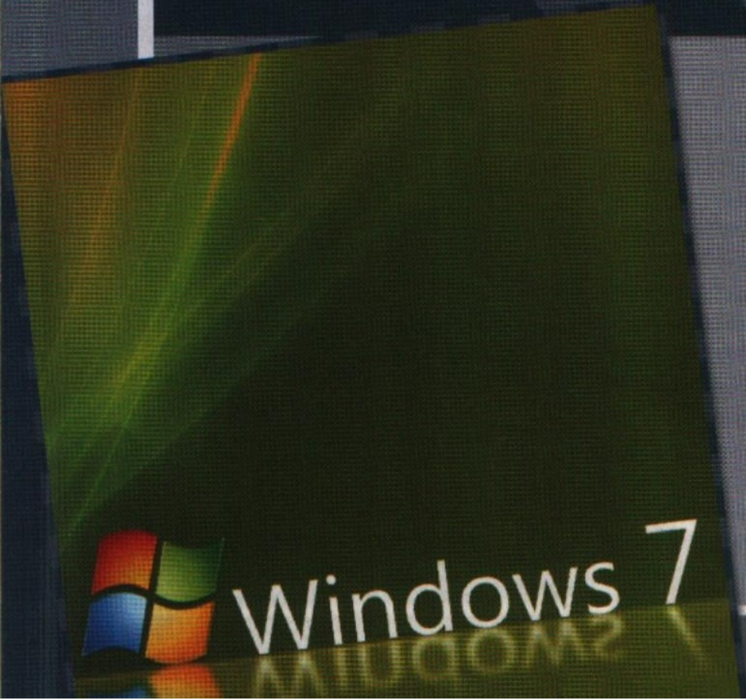


»Batman: Arkham Asylum

Batman élt, Batman él, Batman élni fog! A filmsorozat feltámasztása után végre a játékipar is rátapad a denevéremberre, azonban egy előreláthatóan silány mozis program helyett egy minden ízében eredeti, a képregényeken alapuló szoftvert kapunk. Fejlesztőként az újoncnak számító Rockstady Studios tetszeleg, azonban a kezdők sora itt meg is szakad, már ami az Arkham Asylumot illeti: a program meghajtásáért a már számtalanszor bizonyított Unreal motor hármas verziója felel, Jokerként a rajzfilmsorozattal egybenövő, amúgy jedi Mark Hamill hangja tetszeleg, a történetet pedig az egyik legbaljóslatúbb képregény adja - a denevérember ugyanis kénytelen szembenézni legelborultabb nemezisével, aki bármire képes, csak hogy életre szóló leckét adjon neki...«

»Fallout 3: Broken Steel

A Fallout harmadik részével kapcsolatban a Bethesdának nem csak a tíz évnyi nosztalgiát, de a világ talán legföldhözragadtabb rajongóit is meg kellett győznie - a srácok azonban nem úgy ugrották át azt a bizonyos lécet, hogy belerezgett, hanem egy merész húzással közel a duplájára emelték, és még így is könnyen ment. A harmadik letölthető tartalmat jövő hónapban vesézzük ki nektek - ez lesz a Fallout 3 DLC trilógia záró epizódja: a program fő sztorivonalának történetét veszi fel, tízzel kitolja a szintlimitet, és jó pár izgalmas és lenyűgöző fordulatot is tartalmazni fog. Reméljük, szép emlékekkel búcsúztathatjuk el az utóbbi jó pár esztendő legeredetibb szerepjátékát - a Bethesda azonban eddig nem okozott csalódást!«

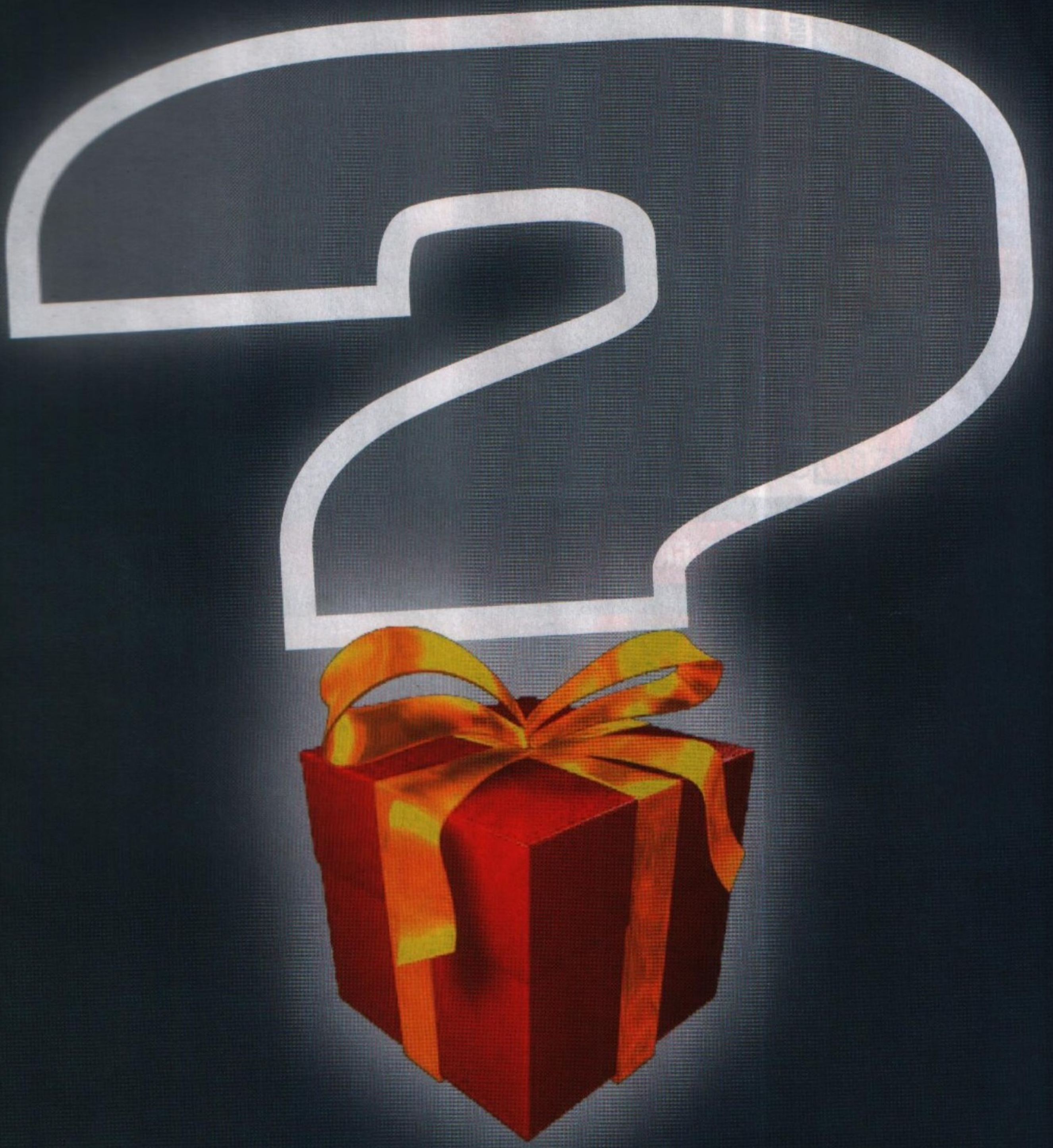


Teszt:

»A Win7 és a játékok

A Microsoft úgy '95 óta próbálja a játékosokat meggyőzni arról, hogy a számítógép és a Windows együtt képes csak csodákra - bár a 98, és a Millenium után ebben még kételkedtünk, az XP már semmi kétséget nem hagyott felőle. A Vista azonban - DirectX 10 ide, modernebb eljárások oda - nem csak szakmai, de játékos szemmel is felemásra sikerült, ezt pedig még a szoftveróriás is belátja, és nem kevesebbet ígér, minthogy az új, 7-es Windows nem csak hogy elfoglalhatja az XP trónját, de el is feledtetheti a nagy öreg mellett eltöltött felhőtlen órák sokaságát. Hogy ebből mennyi az igaz? A következő számból kiderül - a fél szerkesztőségünk veti rá magát a Microsoft hamarosan megjelenő operációs rendszerére, hogy a sok-sok érthetetlen technikai sallang után a leglényegesebb dolgot is kiderítsük: vajon tényleg olyan mennyei lesz az új platform nekünk, játékosoknak is?

Guru meglepetés



AMI BIZTOS: WINDOWS 7 RC

»JÁTÉKDEMÓK:
Braid / Flock! / Wanted: Weapons of Fate

»SHAREWARE- JÁTÉKOK:
Bird Pirates / Angela Youngs Dream Adventure / Chicken Rush Deluxe / Elven Mists 2 / Emerald City Confidential / Liong The Lost Amulets / City Cairo / Mystery Stories Island of Hope / Neptunia / The Enchanting Islands

»PCG LIVE-TESZTEK:
Civilization IV: Colonization / Cryistasis / Elven Legacy / Men of War / Monsters vs. Aliens The Path / Wanted: Weapons of Fate

»JAVÍTÁSOK:
Chronicles of Riddick Assault on Dark Athena v1.01 / Fallout 3 v1.4.0.5 / GTA IV v1.0.3.0 / Quantum of Solace v1.1

»MOZIELŐZETESEK:
Drag me to Hell / Ice Age: Age of the Dinosaurs / Management / The Hangover / Up

»HÁTTÉRKÉPEK:
Battlestations: Pacific (2db) / Call of Juarez: Bound in Blood / Champions Online / Infamous (2db) / Resident Evil 5 / R.U.S.E. / Tom Clancy's HAWX (2db) / Demigod (4db) / Warhammer 40,000: Dawn of War 2 (4db) / Stormrise (4db) / X-men Origins: Wolverine (4db)

»TURKÁLÓ
CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.75 / BurnAware Free v2.3.3 / DeepBurner v1.9 / ImgBurn v2.4.2.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.4 és nVidia Forceware 182.50 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / PC Inspector File Recovery 4 / 7Zip v4.65 | Képkezelés: GIMP v2.6.5 / Hypersnap v6.40.05 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / Screen Print & Capture 32 3.5 / XnView 1.96 | Multimédia: Adobe Reader 9 / CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v4.7.5 / Quicktime Player v7.6 / RocketDock v1.3.5 / WinAmp 5.551 / XviD v1.2.1 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free 3.2.0 / Smart Defrag v1.11 / Glary Utilities v2.11.0.638r | Számítógép védelem: Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / Avira AntiVir Personal v9.0.0.386 / Comodo Firewall Pro v3.8.65951.477 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

»INGYENES JÁTÉKOK:
Flight Gear / Goldrake Spacer / Hit The Squirl

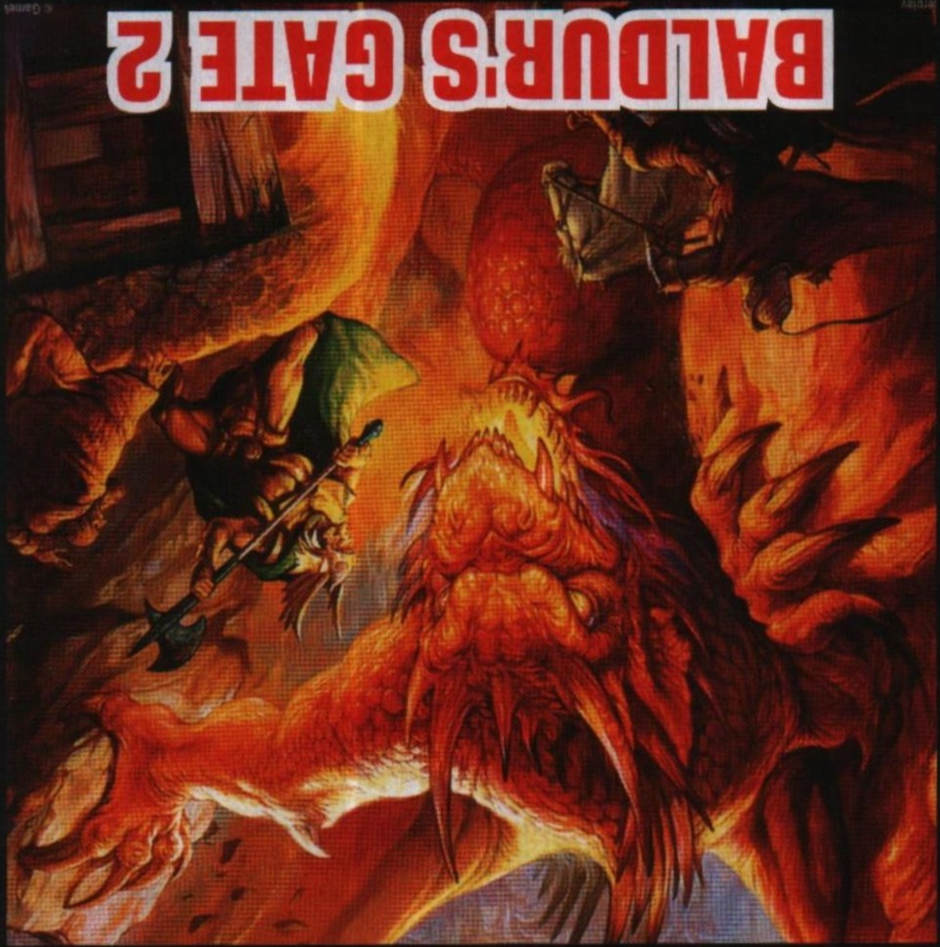
WANTED: WEAPONS OF FATE DEMO

FLOCK! DEMO

BRAID DEMO

MONSTERS vs ALIENS VIDEÓTESZT

pcguru DVD | **BALDUR'S GATE 2 + KIEGÉSZÍTŐ** | **2009. 06.**



BALDUR'S GATE 2

© Games

THE PATH
Videóteszt

MOZIELŐZETESEK
Újdonságok a filmek világából

06. pcguru **DVD**

NAGY TAVASZI ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Fizessen elő a CHIP DVD magazinra most!

Garantált választható ajándék vár Önre!

DVD-mellékletes
CHIP magazin
előfizetés

17 940 Ft

Éves CHIP magazin előfizetés

500 FT KEDVEZMÉNY LAPSZÁMONKÉNT!
12 lapszám DVD-melléklettel **25 % kedvezménnyel,**
23 940 Ft helyett 17 940 Ft
Lapszámonként 1995 Ft helyett csak 1495 Ft!

6000 Ft megtakarítás/év!

+ Kingston Data Traveler, 4 GB-os pendrive

Mindenki számára elérhető mobilitás és kiváló minőség egy kisméretű eszközben.

vagy

+ NORTEK USB HUB 432 2.0 slim

4 portos USB Hub UltraSlim kivitelben, USB 2.0 nagysebességű csatlakozás, Plug & Play működés, áramfelvétel a PC USB csatlakozójáról, notebook-hoz tervezve

RENDELJE MEG AZ ELŐFIZETÉST ÉS VÁLASSZON AJÁNDÉKAINK KÖZÜL!

A MEGRENDELÉS MENETE: Keresse fel a www.itmediabolt.hu weboldalt, töltse ki a megrendelőlapot és válasszon ajándékot! Az előfizetés a DVD-mellékletes CHIP magazinra, 12 lapszámra vonatkozik.
Az akció 2009. június 30-ig érvényes.

Ha Önnek van élő előfizetése, de nem szeretné ezt az akciót kihagyni, akkor meghosszabbíthatja még élő előfizetését. Kérjük a megrendelőlapon jelezze, ha meghosszabbítást kér. Az ajándékot befizetést követően automatikusan postázzuk. Az előfizetés a befizetés időpontjától függően, de leghamarabb a 2009. júniusában megjelenő 2009/07-es CHIP lapszámtól tud indulni.

További információ: 06 (1) 577-2615, 06 (1) 577-2631, 06 (1) 577-2635, 06 (1) 577-2666 • mpb@motorpresse.hu • www.chiponline.hu • www.itmediabolt.hu

A djuice reload net 500 MB-os, aktiválástól számított 45 napon belül felhasználható adatmennyiséggel feltöltött, modemes kezdőcsomagjára vonatkozó akciós ajánlat 2009. május 5. és május 31. között érvényes. Az ügyfelek – előzetes egyenlegfeltöltést követően – egyenlegük terhére tölthetik fel az 500 MB-os, vagy 1 GB-os, vagy 5 GB-os adatcsomagokat, melyeket a vásárlástól számított 45 napon belül használhatnak fel. Amennyiben az ügyfél 45 napon belül nem használja fel az adatcsomagban foglalt adatmennyiséget vagy a 45 nap lejárta előtt új adatcsomagot rendel, a fennmaradó adatmennyiség elvész. Az adatcsomagokat a djuice.hu-n, vagy a Pannon üzletekben vehetik meg. Amennyiben az adatcsomag felhasználásra került és az ügyfél nem rendelt újat, de kártyáján még rendelkezik egyenleggel, akkor azzal 0,12 Ft/10 kB-os áron internetezhet. Garantált GPRS/EDGE/3G-letöltési sebesség: 30-tól 120 kbit/s-ig; feltöltési sebesség: 8-tól 50 kbit/s-ig. A forgalmi keret kizárólag belföldön, a Pannon hálózaton belül használható fel. További részletek és feltételek a Pannon üzletekben, a 1220-as számon és a djuice.hu weboldalon.